PS one PS2 XBOX N-GAGE NOKIA GAME BOY ADVANCE

Kaina 7,99 Lt

VIENINTELIS LIETUVIŠKAS ŽURNALAS APIE POPULIARIAUSIUS VIDEOŽAIDIMUS

VA PlayStation

Nauja kaina **5,99 Lt** prenumeratoriams

2004/9 (33)

NUMERIO TEMA

Game Stars LIVE

Burnout 3: Takedown | Fight Club
Call of Duty: Finest Hour | Stolen
Def Jam Fight for New York
NBA Live 2005 | Crash 'N' Burn
DragonBall Z: Budokai 3 | Roll Call
King of Fighters: Maximum Impact
Mortal Kombat: Deception
Battlestations: Midway | Rogue Trooper

PLAKATAS

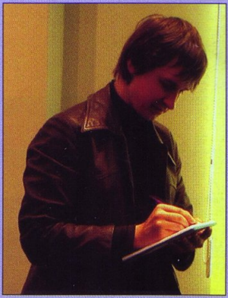
ISSN 1392-9534
9 771392 953007 09
UP Group

playstation@oho.balt.net irc: # va_playstation

TURINYS

PAŠTAS	004
VERSLO NAUJIENOS	006
TEMA: ŽAIDIMŲ SAVAITE LONDONE	008
MĖNESIO ŽAIDIMAS	033
Psi-Ops: Mindgate Conspiracy	
RECENZIJOS	038
Richard Burns Rally	
F1 2004	
Catwoman	
Powerdrome	
KLASIKA	050
Wild Arms II	
007: The World is not Enough	
IRGI ŽAIDIMAI	056
Naujienos	
Bomberman	
Astro Boy	
Sudeki	
PATARIMAI	063
Psi-Ops: Mindgate Conspiracy	
GAME OVER	070

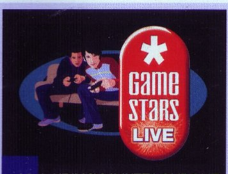
SVEIKI,



Ši VA numerį, ko gero, galima pavadinti paskutiniu „ramesniu" pasivaikščiojimu prieš būsimąją audrą. Prieš akis – trys intensyviausi mėnesiai žaidimų industrijoje, per kuriuos apsisuka daugiau nei pusė visos metinės pramonės apyvartos. Švenčių sezonas žaidimų pasaulyje prasideda išties anksti. Mums redakcijoje taip pat jau prasidėjo šis įtemptas periodas. Per trumpą laiką išeina labai daug žaidimų, kurie yra vieni už kitus geresni ir verti dėmesio. Bus išties sunku apsispręsti, kam skirti mėnesio žaidimo vietą, kokiais prioritetais išdėlioti žaidimus, kaip juos vertinti. Sutikite, juk vidutinio lygio žaidimas, pasirodęs vasaros štilyje, bus geriau priimtas ir įvertintas, nei toks pat intensyvų rudens periodą. O dabar, kai tarpusavyje kelių dienų skirtumu sustoja tokie darbai kaip Burnout 3, Silent Hill 4, Star Ocean: Till the End of Time, antri Tony Hawk ir Need For Speed Underground'ai ir galybė kitų skambiausių „triple A" žaidimų, konkurencija tampa tiesiog deganti. Žvelgiant taip, gal ir gerai kad GTA: San Andreas buvo „nustumtas" beveik porą savaičių, kas, beje, irgi sukėlė aibę spekuliacijų (skaitykite verslo naujienose). Beje, tiems, kurie ištikimai laukia vien tik naujojo GTA, na, ir visiems kitiems, turime specialią dovaną - išskirtinį San Andreas plakatą, kurį mums atsiuntė patys Rockstar.

Na, o kol kas paliekame jus su vienais paskutiniųjų vasaros žaidimų ir didžiule naujienų doze iš industriją Jungtinėje Karalystėje sukrėtusios „Žaidimų savaitės Londone" – naujųjų European Games Network ir Game Stars Live parodų.

Ruoškitės didžiulei žaidimų audrai.



16 ÞAIDIMØ SAVAITE LONDONE

33 Psi-Ops: Mindgate Conspiracy

Kūrėjas	Fox Interactive	Žanras	RTS
Leidėjas	Electronic Arts	Išleidimo data	2003 rugpjūtis
Nelaukiamas	VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS		Laukiamas

1 Šiuo stulpeliu norime pažymėti, ar labai laukiame žaidimo, ar jis nėra toks „karštas" mūsų laukimo sąraše.

REDAKCIJOS NUOMONĖ NEBŪTINAI SUTAMPA SU TEKSTŲ AUTORIŲ NUOMONE.
BET JŲ ŽODŽIUOSE YRA TIESOS.

Vyr. redaktorius: Artūras Rumiancevas
Redaktoriai: Ričardas Jaščemskas Aleksandras Maslovas
Stilistė: Giedrė Brazaitytė
Dizaineris–maketuotojas: Gediminas Lukavičius

Redakcija: Kristina Dembinskaitė, Aurelija Pociūtė, Dangiras Jakimavičius, Erikas Ovčarenko, Aimis Kasparavičius, Žygimantas Kudirka, Aivaras Isajevas, Martynas Latušinskas, Edvinas Rekašius, Adomas Puras, Vytas Lukaševičius.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza".
ISSN 1392–9534

Spausdino AB spaustuvė „Spindulys"
Užs. Nr. 4.699
Gedimino g.10, 44318 Kaunas.
Redakcijos tel.: (37) 763 203,
faks.: (37) 764 995.

Dėl reklamos žurnale kreiptis:
Stasys Švabas
mob.tel.: +370 614 16659
tel.: +370 5 2429563,
faks.: +370 5 2422536.
El. paštas: stasys@upg.lt
Tiražas audituojamas

PLIUSAI & MINUSAI

1
+ Glus, prasmingas, gerai pateiktas siužetas.
+ Dar viena puiki priežastis padrebinti kinkas.
+ Galimybė pamatyti narkomano vizijas nežalojant savo sveikatos.
– Būtinybė dėl kokio prakeikto rakto grįžti visą kelią atgal.
– Pernelyg maža tikimybė rakto paiešką pradėti nuo teisingos patalpos.
– Nenustojantys iš tų pačių vietų daugintis monstrai.

2 **ĮDOMUMAS 75**
Ne vienas režimas, dinamiškos misijos — veiksmo užtektinai.

3 **GARSAS 92**
Tarsi stovėtum prie tikro stalo.

4 **MUZIKA 33**
Tiesiai iš filmų apie Amerikos karų didvyrius.

5 **GRAFIKA 44**
3D taikiniai, ir dar juda!

6 **VALDYMAS 66**
Na, čia jau nieko nepagadinsi. Standartas.

7 **IŠVADA**
Savo užbaigtu siužetu žavintis, bet neužbaigtu „geimplėjumi" atstumiantis žaidimas. Vis dėlto įdomus kąsnelis šiandieninėje žaidimų rinkoje...

8 **SUDĖTINGUMAS**
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS **72** 9

1 Prie kiekvieno žaidimo įvertinimo išskirtos kelios teigiamos ir neigiamos savybės.

2 Vertiname žaidimo siužeto (arba įdomumo) gilumą, savitumą, kuriuo žaidimas sugeba įtraukti.

3 Vertinamas žaidimo garso efektų stiprumas, įvairovė ir kokybė. Taip pat veikėjų įgarsinimas.

4 Vertinamas žaidimo garso takelis, muzikos kokybė ir jos pritaikymas.

5 Vertinama žaidimo vaizdų, animacijos, spec. efektų kokybė, stilius ir įvairovė.

6 Vertinamas valdymo patogumas, efektyvumas, sudėtingumas, taip pat kameros darbas.

7 Pateikiama trumpa išvada apie žaidimą, jo bendras įspūdis.

8 Jei žaidimas turi kelis sudėtingumo lygius, vertiname pagal *Normal* režimą, jei ne — bendrą sudėtingumą.

9 Galutinis žaidimo įvertinimas nesusijęs su kitais vertinimais ir atspindi bendrą žaidimo kokybę.

VA PAŠTAS

SVEIKI,

Ilgai galvojau, ką čia pasakyti, taigi pradėsiu. Nusibodo man tie senų žaidimų tęsiniai. Dauguma jų net neverti dėmesio, o kiti yra geri, kurių vos keletas. Kodėl kūrėjai negali atsitraukti nuo frančizių ir sukurti gerą originalų žaidimą? Tikriausiai, jau nebėra idėjų. Tiesa, nusistebėjau, kad jūsų žurnalas dar neapžvelgė Red Dead Revolver – žaidimas, mano nuomone, turintis gauti 98 įvertinimą. Tiesiog smagus geras žaidimas, ir, pagaliau, truputį originalesnis, tai įrodo, kad ne tik tęsiniai gali būti puikus pirkinys. Žinoma, aš nekalbu, kad nereikėtų tęsti SSX, Tony Hawk, NSF ar Ratchet and Clank, bet Prince of Persia tęsinys galėtų ir palaukti, galėtų Ubi Soft sukurti ir kokį naują gerą žaidimuką prieš tęsinį - bet ne, reikia kurt tuos tęsinius. Taip pat norėčiau jus pagirti, jūsų žurnalas yra tikrai puikus žinių šaltinis, su jūsų pagalba aš nusipirkau tikrai daug gerų žaidimų.

Taigi, norėčiau padėkoti.

Ačiū ir Sėkmės

Dark Magician

Ryčka: Ačiū už laišką ir pagyrimus :). Beje, tavo siųstą All Star Baseball 2005 recenziją gavome ir ją įdėsime kitame numeryje (šiame norėjome kuo daugiau papasakoti apie Game Stars Live žaidimus).

DUK

Kokiai konsolei buvo išleistas Tekken 1? Kuo skiriasi Ratchet & Clank: Locked and Loaded ir Ratchet & Clank: Going Commando? Ar tai vienas ir tas pats?
Mantas, Klaipėda
Pirmasis Tekken buvo išleistas PlayStation konsolei. Ratchet & Clank: Locked and Loaded ir Ratchet & Clank: Going Commando yra tas pats žaidimas, skiriasi tik pavadinimas: pirmasis yra JAV versija, antrasis – Europos.

Ar yra išleistas Auran Jet PS2, Xbox ir GameCube konsolėms?
Lukas, Vilnius
Mūsų žiniomis, Auran Jet yra ne žaidimas, o grafinis variklis, skirtas žaidimų kūrimui. Su juo buvo sukurti ir išleisti keli žaidimai, nepasižymėję didesne kokybe. Apie žaidimą tuo pačiu pavadinimu nieko negirdėjome.

Ar galima GBA SP naudoti kaip valdymo pultelį GameCube konsolei? Kokie PSone žaidimai išėjo 2003 pabaigoje ir 2004 pradžioje, jei tokių buvo? Išvardinkite PSone geriausias RPG – strategijas. Ar yra PSone FF3?
Denisas, Klaipėda
GBA SP kaip įprasto pultelio GameCube žaidimams naudoti negalima. Tačiau yra nemažai žaidimų, kuriuose galima panaudoti Game Boy Advance – tam būna sukurti kokie nors specialūs režimai ar savybės. Kalbant apie PSone, - tai vienintelis, galima sakyti, FIFA 2004 žaidimas, visi kiti arba „mažabiudžetiniai" žaidimukai, arba senesnių perpakavimai, apjungimai į kelis. Strategijų ant PSone yra labai nedaug, galima sakyti, labai gerų net ir nėra, na, o RPG yra išties daugybė, tad visų nė neišvardinsime. Final Fantasy 3 ant PSone nėra.

Ar PS2 lazeris gadinasi? Ar jam kenkia piratiniai žaidimai labiau, nei originalūs? Ar FFXII bus galima žaisti ne online?
Igoris, Kėdainiai
Konsolės lazeris po truputį sensta ir silpnėja. Piratiniai žaidimai jam iš tiesų labiau kenkia, nes jie būna padaryti prasčiau, ir lazeriui tenka daugiau dirbti, siekiant ištraukti informaciją. Final Fantasy XII būtent ir bus vieno žaidėjo, o ne online žaidimas (nors kažkada Square kalbėjo, kad single player žaidimų ant dabartinių konsolių nebeleis).

Ar tiesa, kad Half Life 2 ruošiamas Xbox'ui?
Andrius, Vilnius.
Tiesa, tačiau kol kas neaišku, kada žaidimas pasirodys.

Ar yra PSone konsolei išleistas žaidimas, kuriame būtų galima „tiuninguoti" automobilius kaip per Need for Speed Underground?
Natas, Raseinių raj.
Na, tokio žaidimo, kur galima būtų šitaip „tiuninguoti" automobilius kaip Underground'e, nėra.

Ar PSone yra tokie žaidimai: DBGT Final Bout, Persona 2, Star Ocean 1 ir 2? Galite išvardinti Capcom žaidimus GBC ir GBA konsolėms?
Denisas, Klaipėda
PSone yra Dragon Ball Final Bout, be abejo, Persona 2. Star Ocean PSone konsolėje yra tik antroji dalis - Star Ocean: The Second Story. Pirmoji dalis buvo išleista dar SNES konsolei.
Populiariausi Capcom GBC žaidimai:
The Little Mermaid
Street Fighter Alpha: Warriors Dreams
Toki Tori
Resident Evil Gaiden
Bionic Commando
Shantae
Magical Tetris Challenge
Street Fighter 2
Mega Man
Mega Man: Xtreme 2
Mega Man: Xtreme
Mega Man III
1942
Trouballs
Dragon's Lair
Ghosts 'n Goblins
Populiariausi GBA žaidimai:
Mega Man Zero 3
Mega Man Battle Network 4
Blue Moon
Super Puzzle Fighter II
Disney's Aladdin
Onimusha Tactics
Breath of Fire 1 ir 2
Final Fight One

PSX KAINA KERTAMA PER PUSĘ

Japonijos pardavėjai sumažino PSX kainą beveik dvigubai, bandydami išparduoti šias konsoles ir prieiti išvadą, kad visa Sony koncepcija dėl media sujungimo yra drastiškai „susprogdinta". Iš tiesų, kai kurie pastovūs Sony kritikai jau spėjo pareikšti, kad PSX yra nesėkmė, kuri reiškia, kad Sony turi pergalvoti visą strategiją.

Tokie argumentai, galbūt, ir turi tiesos. Pavyzdžiui, Nintendo niekad nesižavėjo idėja papildyti savo konsoles multimedia funkcionalumu, o Microsoft per pastaruosius metus po truputį tolsta nuo šios koncepcijos. Sony tiki, kad susiejimas yra ateitis. Svajonė yra namai, kuriuose stovi centrinė sistema, paremta PlayStation 3 architektūra, suteikianti turinį ir be laidų sujungta su kitomis silpnesnėmis sistemomis bei nešiojamais PSP. Toks yra Sony žaidimų planas, taip ji užkariaus media rinką, ir tokia vizija taip pat gali kelti baimę namų kompiuterių rinkai, kuri ir paskatino Microsoft įeiti į konsolių karą.

Tačiau, atrodo, realybė sukasi nuo šios vizijos, ir PSX kol kas yra didžiausias sprogimas, nutikęs Sony. Nors sistema turi savo problemų — apie ją pasklido labai prastos kalbos, kai ji pasirodė be daugelio žadėtų savybių — tai vis tik yra geras produktas, turintis konkurencingą kainą, tačiau japonų vartotojai, rodos, tuo nesusidomėjo. Atrodo, sužlugo du svarbūs eksperimentai: multimedia video sistemos bei žaidimų konsolės sujungimas ir Midas PlayStation „brendo" palietimas vartotojų elektronikos erdvėje neatnešė planuojamų pinigų.

Šiuo atveju pats PSX produktas ne tiek svarbus. Daugeliu atveju tai yra produktas, kurį Sony metė į rinką, kad ją patikrintų ir paruoštų vartotojus apjungimo koncepcijai. PSX nesėkmės gali būti vertinamos dviem skirtingais būdais. Sony optimistai teigs, kad PSX parodė kompanijai daugybę spragų ir problemų, su kuriomis susiduria apjungti įtaisai ir žmonės, kurie juos naudoja. Taip Sony išvengs tų pačių klaidų su pagrindiniais produktais, taip pat akcentuojančiais galimą media apjungimą — PSP ir PS3. Kritikai ginčysis, kad tokia reakcija į PSX parodo dar gilesnę problemą — niekas nežino, ar žmonėms reikia apjungtų įtaisų namuose, ar ne.

KELIONĖ Į ŽAIDIMŲ PRAEITĮ

Atari ruošiasi sugrąžinti devintojo dešimtmečio pradžios žaidimų dvasią, išleisdama naują žaidimų konsolę ir 20 klasikinių žaidimų vienoje pakuotėje. Atari Flashback žaidimų konsolė leis žaisti senus Atari 7800 ir 2600 žaidimus, tokius kaip Breakout, Centipede, Asteroids, Saboteur ir kitus. Konsolės kaina — apie 50 JAV dolerių.

PS3 TECHNIKA BEVEIK PARUOŠTA

Toshiba prezidentas Tadashi Okamura neseniai patvirtino, kad darbai prie naujos kartos procesoriaus CELL — bendras Sony, Toshiba ir IBM projektas — priartėjo prie pabaigos. Pasak Okamura, CELL bus naudojamas IBM kompiuteriuose, Sony žaidimų mašinoje ir Toshiba skaitmeninėje vartotojų elektronikoje.

Sony kol kas nepaskelbė jokių pranešimų apie PlayStation 3 (neoficialus pavadinimas) „paleidimą", tačiau faktas, kad procesorius, kuris ves sekančios kartos konsolę, yra pabaigtas,— labai geras ženklas. Sony nurodė, kad pirmosios darbo stotys su CELL bus paruoštos šių metų pabaigoje, o procesoriaus gamyba namų elektronikai prasidės kitų metų pradžioje. Tačiau, ar šis pranešimas gali ką nors pasakyti apie PS3 konsolę?

Stewart Halpern, Digital Entertainment Equity Research prezidentas, nemano, kad šis pranešimas turi įtakos PS3 debiutui. „Sony nurodė, kad nori parodyti mašiną kitų metų E3 parodoje ir, mano nuomone, tai atitinka paviešintą startą 2006-ųjų rudenį". Kai kurie žmonės industrijoje tiki, kad PS3 bus parodytas prieš E3, per pirmą Sony finansinių metų ketvirtį. Jei taip atsitiktų, ar gali Sony ankstinti išleidimo datą, kad suspėtų su tikėtinu antrojo Xbox startu kitų metų rudenį? „Viskas, ką sako Sony apie savo požiūrį į konsolės 10-ies metų gyvenimo ciklą, nurodo, kad labiausiai tikėtinas PS3 startas yra 2006-ųjų pabaiga. Vietoje to, kad jaudintųsi dėl ankstesnio Microsoft starto, Sony PS3 išleis, kai bus pasiruošę, ir kai galvos, kad tai tinkamas laikas".

SONY SLAPTAI PLANUOJA PSTWO?

Nors Sony yra absoliučiai „tylūs", video žaidimų analitikai ir pardavėjai tikisi, kad konsolių rinkos lyderis išleis naują konsolę, pažymėdamas ketverių metų PlayStation 2 jubiliejų, kuris bus spalio 26 dieną. Konsolė, pavadinta PStwo, bus trečdaliu mažesnė už PlayStation 2 ir kainuos 149 JAV dolerius. Tokius spėjimus analitikai sieja ir su kitu faktu — Take Two Interactive žaidimo Grand Theft Auto: San Andreas išleidimas buvo atidėtas nuo spalio 19 iki 26 dienos — tos pačios, kai turėtų startuoti PStwo.

„Sony viešai nekomentavo apie šį įtaisą, tačiau jau įsigijo PStwo teises", — teigė American Technologyu Research video žaidimų analitikas P.J. McNealy. Jis teigė, jog naujame įtaise bus įmontuotos online galimybės, kaip ir dabartiniame PS2. Vasaros metu PS2 konsolių pardavėjai jautė trūkumą, ir analitikai tai taip pat sieja su tuo, kad „nusausinimu" ruošiamos lentynos naujam produktui.

Nepaisant konkurencingos kainos, pardavėjai ir leidėjai prašo dar vieno kainos sumažinimo PS2 ir Xbox konsolėms, kuris padėtų padidinti žaidimų pardavimus šiame paskutiniame metų ketvirtyje, per kurį parduodama daugiau nei 50% metinių žaidimų. McNealy teigė, kad net be kainos sumažinimo iki 129 dolerių, naujos PStwo užtektų, kad pardavimai būtų padidinti tokiu svarbiu momentu. „Nauja dėžutė ir konsolės dizainas padarys sistemą nauja",— teigė analitikas.

Nesvarbu, kada išeitų naujasis PStwo, jis bus kainos mažinimo programos dalis. Sony pateikė ilgalaikę strategiją, kurios dėka PS2 konsolės gyvavimo ciklas būtų „pratemptas" iki 10 metų, tad ją turėtų remti dar ilgai po to, kai pasirodys trečioji PlayStation konsolė (kol kas niekas nepranešta, bet PlayStation 3 tikimasi 2006-ųjų rudenį). O PStwo atrodo kaip antroji strategijos fazė.

Paprašėme šiuos spėjimus pakomentuoti Dainiaus Urbanavičiaus, GNT Lietuva verslo padalinio vadovo. „Manau, kad PStwo šiais metais nėra jokių prielaidų atsirasti. Dėl kelių priežasčių:

- Sony nėra prasmės dar piginti konsolę, nes po neseniai kritusios kainos pardavimai viršyja lūkesčius;
- Konsolės dizaino ir formos pakeitimas turi prasmę, kai ieškoma būdų pasiekti naujų demografinių rinkos segmentų. PSone atveju, tai buvo vaikai, PSTwo atveju, manau, būtų tas pats tikslas. Šiuo momentu tai būtų per anksti;
- Taip pat dizaino pakeitimas reikštų naują produkto poziciją rinkoje, ir tai reikštų, kad išėmus tradicinį PS2 įdirbį rinkoje, liktų niša. Logiškai PStwo reikia paleisti tik tada, kai bus išleista PS3 (PSone buvo paleistas paraleriai PS2);
- Argumentas, kad pirkėjai nori kitokios formos, netinka, nes Sony jau turi sidabrinę konsolę, taigi, juodos spalvos „nemėgėjams" yra iš ko rinktis.
- Dar viena detalė: Sony PSone gamino iš per penkerius metus nuo PlayStation pasirodymo atpigusių modulių, taigi buvo galima smarkiai sumažinti naujos konsolės dydį ir kainą. Toks variantas logiškas ir PlayStation 2 - PStwo atveju, tačiau pačioje PlayStation 2 konsolėje per ketverius metus nuo išleidimo ne kartą buvo keistas vienas ar kitas modulis. Taigi Sony šiuo metu negali tikėtis tokio PStwo pasirodymo efekto, kaip kad buvo PSone atveju."

EA ATVERIA ŽAIDIMŲ INOVACIJŲ LABORATORIJĄ

Pietų Kalifornijos Universiteto (JAV) vadovai perkirpo „kaspiną" į Electronic Arts Inovacijų laboratoriją, taip pažymėdami EA Interactive Entertainment Program pradžią. Praėjusiais metais šis universitetas prisijungė prie kitų, siūlančių diplomus interaktyvios media srityje. Šią programą parėmė EA.

„Pietų Kalifornijos Universitetas visada buvo aukščiausia mokymo pramogų sritis, ir dabar čia bus pasaulinės klasės programa, padėsianti išmokyti talentingus žmones siekti karjeros interaktyviose pramogose", — teigė Don Mattrick, Worldwide Studios, Electronic Arts prezidentas. „Tai tobulos kūrybinės lyderystės vedybos, leisiančios pasireikšti istorijų kūrėjams naujose formose".

JOWOOD KELIAUJA Į KONSOLIŲ RINKĄ

„Stambioji" austrų PC žaidimų leidėja JoWood, paskelbusi savo finansines ataskaitas, kartu pateikė ir intenciją skverbtis į konsolių žaidimų rinką. Kompanija tikisi pristatyti save kaip vienintelę vokiškai „kalbančią" leidėją, leidžiančią žaidimus kelioms platformoms.

ŽAIDIMŲ SAVAITĖ LONDONE

Vis dėlto tai įvyko. Metų metus buvusi Europos parodų kelrodė, stambiausia Jungtinės Karalystės paroda ECTS buvo visiškai nukonkuruota naujos „žvaigždės“ — dvigubo renginio, pavadinimu London Games Week. Tik nemanykite, kad visas Londonas staiga pasivertė milžiniška žaidimų aikštele. Šis skambus vardas apjungė du renginius — European Games Network ir Gamestars Live, tačiau to užteko, kad būtų sugriautos senosios ECTS viltys ir pakeistas žaidimų jėgų pusiausvyros išdėstymas.

Grįžkime šiek tiek atgal. Praėjusių metų ECTS paroda buvo tikrai sėkminga: 11 000 dalyvių (paroda uždara), 130 stambių kompanijų, tarp kurių pagrindiniai industrijos žaidėjai Electronic Arts, Atari, Konami, Microsoft, Nintendo, Sony, Ubisoft ir kiti. Tačiau tik pasibaigus parodai, spalio mėnesį buvo paskelbta gan netikėta naujiena. „Pramogų ir laisvalaikio programinės įrangos leidėjų asociacija“ arba ELSPA nusprendė rengti savo renginį tą pačią savaitę, kaip ECTS (šios parodos rengėjai — nepriklausoma kompanija CMP Media). European Games Network buvo pristatoma kaip aukštesnės kokybės konferencija, su įvairiomis galimybėmis: konferencijų kambariai, online susitikimų planavimas, uždari demonstracijos kambariai, daugybė VIP vietovių. Dar daugiau, ELSPA susitarė rengti EGN kartu su Game Stars Live — nauja E3 tipo parodos ir Gphoria stiliaus žaidimų apdovanojimų šou. Tačiau priešingai, nei E3, Game Stars Live yra atviras publikai. Už dešimt Anglijos svarų (~ 50 Lt) kiekvienas galėjo ten patekti ir pažaisti pristatomus, dar niekur nematytus žaidimus.

Tokia idėja, be abejo, buvo gan stipriai sukritikuota ECTS rengėjų. Šios parodos direktorius Andy Lane iškart išpranašavo nesėkmę: „– Ši idėja būtų juokinga, jei nebūtų tokia atstumianti“. Tačiau Lane juokėsi neilgai. Jau lapkričio mėnesį ne kas kitas, o pats Londono meras Ken Livingstone pareiškė, jog rems EGN ir Game Stars Live renginius. Šių metų kovo mėnesį prie entuziastų prisijungė ir TIGA — didžiausia Jungtinės Karalystės nepriklausomų žaidimų kūrėjų asociacija, nusprendusi taip pat surengti konkurencinį renginį su ECTS vykstančiam GDCE, ir pavadino jį European Developers Forum.

Balandžio mėnesį reikalai pradėjo sparčiai gerėti EGN ir Game Stars Live renginių atžvilgiu, ir ristis žemyn — ECTS. Po to, kai Electronic Arts pareiškė, kad atsisako dalyvauti ECTS ir pasirenka naują renginį, reikėjo tikėtis industrijos reakcijos. Tokį patį sprendimą greitai priėmė ir kitos stambiausios kompanijos: Activision, Atari, Codemasters, Sega, Square Enix, VU Games. Keletas kompanijų, tokių kaip Nokia ir Nintendo, nusprendė žaisti abiejose pusėse. Na, o Sony priėmė įdomiausią sprendimą: seniau kartu su ECTS rengusi savo PlayStation Experience, dabar nusprendė tiesiog palaukti ir šį renginį organizuoti vėliau. Iš stambiausių leidėjų tik Microsoft ignoravo EGN ir dalyvavo tik ECTS parodoje.

Vasara Jungtinėje Karalystėje buvo karų metas: ECTS rengėjai kaltino ELSPA įvairiais dalykais, pastarieji taip pat nelikdavo skolingi ir atsišaudydavo savais kaltinimais bei kontraargumentais. O industrija laukė rugsėjo pradžios. Prasidėjus parodoms, iš karto viskas tapo aišku. Nors ECTS Interneto svetainėje buvo skelbiama, kad užsiregistravo 10,000 dalyvių, pačioje parodoje jų sukinėjosi vos keli šimtai. O populiariausia ir įdomiausia parodos dalyvė buvo Nintendo, mat ji rėmė renginio barą ir buvo bene vienintelė kompanija, nedemonstravusi keistų periferinių renginių, o dėmesį skyrusi patiems žaidimams. Pavykusiu galima laikyti tik žaidimų kūrėjų kartu su ECTS organizuotą renginį — GDCE. Čia kalbėjo tokie industrijos grandai kaip Peter Molyneux, Seamus Blackley, Ian Livingstone ir kiti.

Kitoje miesto pusėje vyko išties pavadinimą atitinkantis žaidimų šou. Reklamuojamas visame mieste, renginys pritraukė išties galybę dalyvių. Pagrindinis akcentas, be abejo, buvo Game Stars Live, pompastiškumu ir triukšmingumu nė kiek nenusileidęs E3. Vyko galybė įvairių pasirodymų, tokių kaip DJ setas ir graffiti piešimai prie Tony Hawk Underground 2 stendo ar mini futbolo žaidimai EA Sports teritorijoje. Dauguma leidėjų dalyvavo ir European Games Network — grynai verslui skirtoje parodoje. Mažuose, kukliuose stenduose, už uždarų durų, buvo rodomi naujausi projektai ir sudaromi sandėriai. European Developers Forum, galima sakyti, buvo silpniausia šio renginio vieta, tačiau keletas įdomių ir žymių pranešėjų pasirodė ir ten.

Naujasis hibridinis EDF/EGN/Game Stars Live renginys tikrai pateisino savo pavadinimą „Žaidimų savaitė Londone“. Kaip kažkas pavadino — „tai jaunesnis šizofreniškas E3 brolis“. Tai buvo aukščiausio lygio paroda Jungtinėje Karalystėje, ir jei ECTS rengėjai nesugalvos ko nors drastiškai skirtingo ir revoliucingo, kitais metais jiem šansų visiškai nebus.

Tokios tad parodos. Lauksime, kas bus kitais metais. O kol kas paliekame jums galybę naujausių ir įdomiausių žaidimų, pasirodžiusių Game Stars Live renginyje.

Burnout 3: Takedown

Kompanija *Electronic Arts* savo stende demonstravo beveik baigtą *Burnout 3: Takedown.* Visi, jau pažįstami su šia serija, lengvai atpažins būdą, kuriuo žaidžiamos šios lenktynės: paprasta arkada, nesudėtingas bei patogus valdymas, ne itin varginantis „geimplėjus" bei reikiamu momentu panaudojamas nitro, kuris užpildomas vairuojant „pavojingai".

Pats žaidimas išryškina ir skatina kovas tarp vairuotojų, priversdamas daugiau laiko skirti efektingam taranavimui, negu idealiam rato pravažiavimui. Jei priverčiate savo varžovą įspūdingai... sudužti į žaidimą, įsijungia *Matrix* stiliaus spec–efektai. Po to veiksmas vėl persikelia atgal prie jūsų vairuojamos mašinos ir to sukto derinuko, kurį būtinai atliksite po tokio susidūrimo su varžovu milžinišku greičiu.

Kuomet sudaužysite ne oponento, bet savo mašiną, galėsite parinkti to žavaus momento kartojimo laiką bei kampą. Visa tai atrodo labai įspūdingai, įvertinant tai, kad žaidimo grafika tikrai pasiekė naują lygį.

Tiesa, žaidimas buvo demonstruojamas ant *Xbox*, kuris šiaip ir pasižymi pranašumu prieš *PS2*, kai kalba eina apie grafinius dalykėlius. Rodytas lygis buvo sudarytas iš kelio, einančio per kalnus, su žaliais medžiais bei

krūmais. Vienintelis dalykas, kurio nebuvo tame lygyje — vadinamo „traffiko", t.y. transporto judėjimo. Tačiau tikėsimės, kad kūrėjai pataisys tai, kuomet žaidimas pasirodys prekyboje, nes parodos metu buvo pristatyta 95% išbaigta žaidimo versija.

Call of Duty: Finest Hour

Šis žaidimas — *Activision* kompanijos bandymas perkelti garsiają Antrojo Pasaulinio karo laikų PC šaudyklę į šiuolaikines konsoles: *GameCube*, *PlayStation 2* ir *Xbox*. Žaidimą sudaro atskiros misijos, kiekvienoje kurių jums teks atlikti visą eilę užduočių. Misijų visuma sudaro kampanijas, kurių žaidime bus trys: britų, rusų ir amerikiečių. Parodoje demonstruotas vienas lygis, kuriame buvo galima valdyti ir rusų tanką :).

Lygis prasideda tuo, kad jūsų tankas su kitų tankų būriu yra siunčiamas į priešų aerodromą tam, kad sunaikintų tam tikrą kiekį lėktuvų. Pasirodo, kad tol, kol kolona juda prie aerodromo, turite pilną judėjimo laisvę, t. y. galite važiuoti kartu, galite atskirai, pvz., pasigrožėti gamta. Tačiau atsargiai — priešų pajėgos, tokios kaip prieštankiniai ginklai, gali padaryti šią jūsų kelionę paskutine. Ypač veiksmas suintensyvėja, kuomet priartėjate prie aerodromo, ten priešai atrodo kur kas agresyviau už visą jūsų būrį. Kuomet tam tikras lėktuvų skaičius bus sunaikintas, pagal scenarijų jums teks išlipti iš tanko ir tęsti mūšį pėsčiomis. Žinoma, tuomet viskas tampa kur kas sudėtingiau, ir su kažkokia neaiškia nostalgija pradedame prisiminti seną—gerą, šiltą tanką...

Žaidimo grafika atrodo labai įspūdingai: aukšto detalių lygio, tolydaus kadrų dažnio ir didelio spec–efektų skaičiaus dėka. Ypač gražus vaizdelis atsiveria pro tanko langą. Aplinkos, t. y. sniegu padengti keliai ir pastatai aplink aerodromą padaryti labai tikroviškai ir nerėžia akių. Iš pirmo žvilgsnio vietovė atrodo paprastai ir neįdomiai, tačiau viskas pasikeičia, kuomet pradedame su ja „bendrauti“, t. y. dalyvauti mūšiuose. Šiuo metu (kol žaidimas dar kuriamas) jo silpniausia vieta yra sprogimai, kuriuos galime stebėti po priešų lėktuvų sunaikinimo — jie atrodo pakankamai blankiai, palyginus su jo PC pirmtaku.

Taigi, atrodo, kad kompanija *Activision* žada mums dar vieną kokybišką produktą. Apskritai, šaudyklės nuo pirmojo asmens pakankamai sunkiai prigyja konsolėse, tačiau šis ambicingas projektas jau dabar maloniai stebina savo tikroviškumu bei vizualinėmis savybėmis.

Crash: Twinsanity

Kompanija *Vu Games* savo stende *Game Stars* parodoje pristatė eilinę Crash *Bandicoot*'o nuotykių dalį. Žaidimas sukosi vienu metu ant daugelio konsolių, taigi galima buvo pamatyti nemažai skirtingų lygių.

Pirmajame reikėjo sekti paskui Dr. Cortex'ą, kuris vilkėjo ilgą baltą peruką, per mišką. Tai buvo vadinama „treniruotė". Cortex yra Crasho draugas naujame žaidime, todėl jis padėdavo pastarajam atlikti šuolius, dvigubus šuolius, sukimus ir slydimus — iš esmės viską tą patį, ką *Crash* jau darė metų metus :).

Kitame lygyje demonstruota, kaip *Crash* ir *Cortex*, kovodami vienas su kitu, formavo besisukantį rutulį, skriejantį per tunelius ir olas, vengdami sprogmenų. Kitas įsimenantis epizodas — *Crash* naudoja *Cortex*'ą kaip snieglentę, nusileisdamas nuo kalno ir bandydamas išvengti šlaitų.

Tačiau labiausiai intriguojantis lygis bus tas, kuriame *Cortex*'as, tarsi girtas arba apsvaigintas narkotikais, vaikščiojo į kairę ir į dešinę, nenujausdamas spąstų ir pinklių, atsirandančių jo kelyje. Valdant *Crash*'ą, reikės visą laiką laikytis prieš *Cortex*'ą, kad būtų nukenksminti visi pavojai, laukiantys draugo.

Paskutiniajame rodytame lygyje buvo kova su žaidimo bosu – milžinišku robotu su raketiniu prieštankiniu šautuvu vienoje rankoje, grandininiu pjūklu kitoje, ir su vienintele akimi, kuri atakavo lazeriu. Bosas stovėjo ekrano centre, nejudėdamas, o tik sukdamasis, ir vienintelis būdas jį sunaikinti — išvengti jo rankų atakų ir nukreipti į jį patį jo ataką sukimosi pagalba.

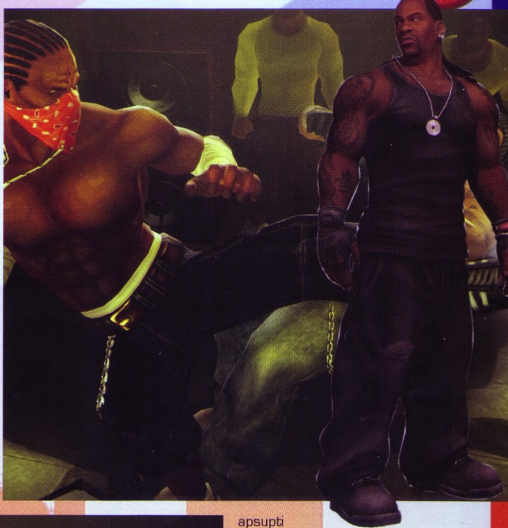
Tokie tad pirmieji *Crash Twinsanity* vaizdai. Europoje žaidimas pasirodys spalio 15 dieną.

Def Jam Fight for NY

Praėjusiais metais išleistas *Def Jam Vendetta* sėkmingai sujungė hip hopo ir wrestlingo pasaulius tarpusavyje. Ir šiais metais žaidimas sugrįžta vėl — su dar daugiau repo įžymybių ir dar daugiau smūgių, pagriebimų bei super efektingų galutinių atakų. Dar daugiau, aplinka, kurioje kovosite, vaidins be galo svarbų vaidmenį ir darys didelę įtaką mūšio eigai. Bet apie viską iš eilės. Tik vieną dalyką galima pasakyti iš karto — pasirodo, naujas žaidimas bus ŽYMIAI geresnis už savo pirmtaką.

Nepriklausomai nuo to ar sukursite savo veikėją, ar naudosite vieną iš 65-ių jau sukurtų, jūsų lauks beprotiškai daug judesių bei atakų, kurios dalinasi į penkis kovos stilius („gatvės" kovos stilius, kikboksas, kovos menai, wrestlingas ir pasidavimas). Šis įspūdingas stilių mišinys priverčia naudoti skirtingas strategijas, kovojant su skirtingais veikėjais. Pasidavimų meistras, tikriausiai, norės atlikti užgrobimą ir pabandyti sužaloti kažkokią oponento kūno dalį, tuo tarpu, gatvės kovotojas norės tiesiog pasiimti plaktuką iš žiūrovų minios ir sudaužyti priešui galvą :).

Žaidimo valdymas yra patogus ir paprastas, primenantis klasikinį wrestlingą: galite smūgiuoti rankomis, kojomis, bėgioti, atlikti pagriebimus, blokuoti bei daryti specialias atakas. Tačiau paprastas valdymas visai nereiškia paprastų bei pasikartojančių judesių. Interaktyvių aplinkų dėka beveik kiekvienoje dvikovoje išvysite daugybę kvapą gniaužiančių judesių, pvz., trenkti varžovą veidu į sieną arba numesti jį po traukiniu. Specialios atakos atliekamos tuomet, kai užsipildo vadinamas *Blazin'* matuoklis. Kiekvienas kovotojas turi savo mūšio užbaigimo būdus, ir reikia pripažinti, kad atrodo jie tiesiog stulbinančiai.



Kaip jau minėjome, aplinkos vaidina svarbų vaidmenį kovos metu. Kuomet kausitės, tampriai apsupti minios, būkite atsargūs. Jei būsite nustumti į minią, galite prarasti pusiausvyrą bei nukristi, o kai kuriais atvejais jie tiesiog sučiups jus ir laikys tol, kol oponentas nepadarys iš jūsų tikro faršo. Kovojant ugnies ringe, reikia stengtis neapdegti, o metro stotyje — nepatekti po traukiniu. Atitinkamai skirtingose arenose bus išmėtyti kitokie ginklai: plaktukai, geležinės lazdos, buteliai ir kiti nemažiau pavojingi sveikatai objektai.

Apibendrinant, galima teigti, kad mūsų laukia neįtikėtinai smagus ir įdomus žaidimas. *Def Jam: Fight for NY* ne tik nenusileido, palyginus su savo pirmtaku, tačiau pakėlė kovinių žaidimų juostelę į dar aukštesnį kokybės lygį. Žinoma, lieka kai kurios problemos su kamera ir pora kitų smulkių dalykėlių, bet galima neabejoti, kad žaidimo kūrėjai, *AKA Corporation* ir *EA Canada*, visa tai pataisys. Europoje žaidimas pasirodys visai netrukus, spalio 8 dieną.

DragonBall Z: Budokai 3

Kompanija *Atari Game Stars* parodoje pristatė vartotojams savo naujausią pasididžiavimą — žaidimą *DragonBall Z: Budokai 3*, epinių mūšių tarp Goku, Freeza ir kitų tęsinį. Tačiau šiek tiek detaliau susipažinus su nauju žaidimu, pasakyti, kad likome labai sužavėti, deja, negalime.

Pagrindiniai priekaištai liečia valdymo sistemą, kuri niekada nebuvo stiprioji žaidimo puse. Naujame žaidime, kaip ir ankstesniuose, bus naudojamas tas pats paprastas mygtukų išsidėstymas: smūgis koja ir ranka, super smūgis bei blokavimas. Visos kombo smūgių serijos yra pakankamai trumpos ir nepalieka vietos inovacijoms. Dar blogiau, veikėjų kombo išliko iš esmės tie patys, su nežymiais pakeitimais.

Tačiau sudėtingumo ir įdomumo mūšio sistemai kiek prideda Ki energijos matuoklis. Jis užpildomas, laikant bloko mygtuką ir du kartus atsitraukiant atgal. Po to sukauptą energiją galima panaudoti visai eilei galingų mėtomųjų atakų, kurios savo ruožtu gali būti vengiamos pasitraukiant į priekinį/galinį lauko mūšio planą arba tiesiog blokuojant.

Nesvarbu, kokį veikėją pasirinksime, jo valdymas yra nelabai patogus, nelankstus ir nejautrių komandoms. Visai gali būti, kad tai tik ankstyvo žaidimo kodo versija, ir kūrėjai sugebės pataisyti žaidimo valdymą, nes tais retais momentais, kai dalykai žaidime klostosi kaip reikia, *Budokai 3* mūšiai labai panašėja į beprotiškus animacinio filmuko mūšius, su įspūdingomis atakomis, kurių metu priešai daužomi per sienas ir padaro jose spragas. Bet dėl nevykusio valdymo didžioji žaidimo dalis „papuošta“ kvailais žingsneliais pirmyn–atgal ir beprasmišku mygtukų nuspaudimu, kurie tikrai nesidera su *Dragon Ball Z* visata.

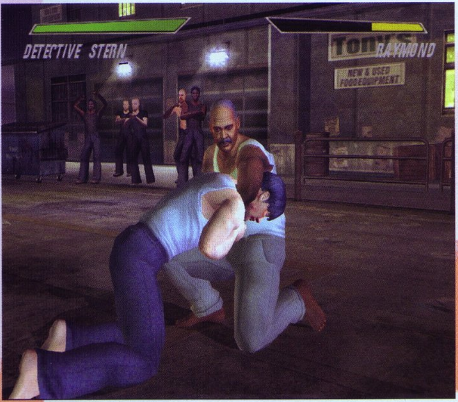
Ir dar vienas dalykas: kompanija Atari pažadėjo, kad amerikietiška ir europietiška žaidimo versijos skirsis, deja, neatskleidusi jokių papildomų detalių. Ką gi, belieka tik laukti ir tikėtis, kad kūrėjams pavyks susitvarkyti su minėtomis problemomis laiku.

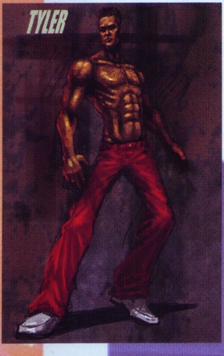
Fight Club

Nepaisant daugkartinio „relizo“ ir oficialaus kontrakto su Brad'u Pitt'u bei Edward'u Norton'u pasirašymo uždelsimo, žaidimas Fight Club atrodo daug žadančiai, ir tuo buvo galima įsitikinti parodoje.

Fight Club „geimplėjus“ turės tradicinę šiam žanrui struktūrą (su viena išimtimi): režimus arcade bei survival, treniruotę bei žaidimą per tinklą. O išimtimi taps be galo įdomus solo kampanijos režimas.

Pagal to paties pavadinimo filmo siužetą pradedate žaisti už Džeką, kuris ieško atsakymo į esminį savo gyvenimo klausimą — kas yra Tyler Durden? Keliaudamas po



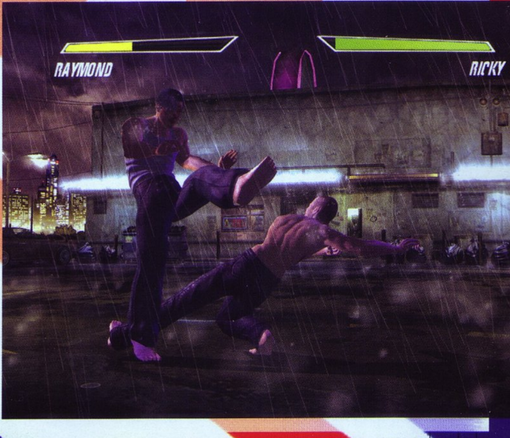


miestus, Džekas rengia kovas ir renkasi informaciją apie savo paslaptingą „draugą“. Ar verta kalbėti apie tai, kad pasirašinėjant kontraktus su filmo aktoriais, kūrėjai pasirūpino tuo, jog daugelis jūsų priešininkų ringe turėtų filmo veikėjų išorę? Manome, kad ne.

Žaidimo kovų sistema ne ypač skirsis nuo žanro kanonų: smūgiai rankomis (punch), kojomis (kick) bei jų kombinacijos. Kiekvienas kovotojas turės savo kovos pravedimo stilių, kurių iš viso bus trys. Taileris kovos „klasikiniu“, sportiniu stiliumi, o Džekas muša kietai ir greitai — taip išmoko kautis gatvė. Apie kitus kovotojus pasakyti, deja, nieko negalime, nes pademonstruotoje žaidimo versijoje buvo prieinami tik Džekas ir Taileris.

Tačiau galime jums papasakoti apie visą aibę įdomių žaidimo savybių. Visų pirma, kovotojai mūšio metu labai natūraliai daužo savo kumščius iki kraujo, išspjauna išmuštus dantis, išsitepa rūbus krauju bei... laužo vienas kitam kaulus (tai puikiai matosi „rentgeno“ spec–efektų dėka). Ar verta sakyti, kad žmogus su sulaužytais šonkauliais tiesiog fiziškai nepajėgus normaliai pasipriešinti sveikam priešininkui? Antra, arenos, kuriose vyks mūšiai, yra labai interaktyvios ir susietos tarpusavyje (panašiai, kaip žaidime *Dead or Alive Ultimate*): galite paimti savo priešininką ir išmesti jį per langą dėl to, kad galutinai išsiaiškintumėte santykius jau lauke.

Iš tiesų projektas atrodo labai įdomus ir daug žadantis. Manome, kad *Vivendi Universal* neapsiriko, idėję į žaidimą filmo licenciją bei sujungę ją su klasikiniu „geimplėjumi“, interaktyviomis arenomis bei kruvinais spec–efektais.

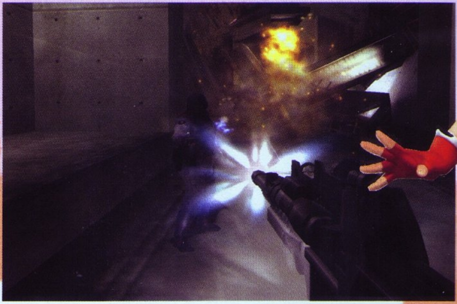


Goldeneye: Rogue Agent

GoldenEye, išleistas N64 konsolei, laikomas vienu geriausiu visų laikų žaidimų. Ir tęsinio kūrimas kompanijai *Electronic Arts*, nė kiek neprisidėjusiai prie originalo, yra pakankamai rizikingas reikalas. Tuo labiau, kad iš būsimo žaidimo išmestas pagrindinis herojus — Bondas, Džeimsas Bondas. Vietoje jo valdysime agentą MI–6, Goldfinger'io samdomą žudiką. Jūsų įrankiai mirčiai ir visko aplinkui sunaikinimui — dvigubų pistoletų rinkinys, „graižtvinis" ginklas, raketinis prieštankinis šautuvas bei jūsų auksinė akis.

Auksinė akis, kurią gausite antroje misijoje (iš viso yra aštuonios), suteiks jums papildomų galių, kurios savo ruožtu bus atrakinamos kampanijos bėgyje. Kiekviena galia bus kažkaip susijusi su magnetizmu. Žaidimo variante, kuris buvo demonstruotas *Game Stars* parodoje, buvo rodytas Magnetinis laukas bei Magnetinis skydas. Kiekviena akies galia pasirenkama *D–Pad* pagalba, o aktyvuojama L3/R3 mygtukais. Nuo pat pradžios visomis galiomis naudotis neįmanoma, nes tai tikrai sužlugdytų žaidimo balansą.

Jei esate linkęs, galite naudotis dvigubais pistoletais. Tuomet juos valdysite kairiuoju ir dešiniuoju

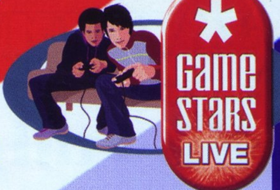


analogais. Žaidime nebus šokinėjimo mygtuko, tačiau galėsite pasilenkti už priedangos bei atlikti artimo mūšio atakas. Pastarosios apsvaigina, pritrenkia priešininkus, leisdamos vėliau arba nušauti juos, arba pasinaudoti kaip gyvu skydu. Tuomet jūsų judėjimas bus kiek apribotas, tačiau būsite apsaugoti nuo priešų atakų. Taip pat savo gyvą (arba nelabai) skydą galėsite nustumti į priešininkus.

Naudotis priedanga yra be galo svarbu — ne tiek, kaip tai buvo *Dead to Rights* žaidime, tačiau reikia. Priešų jau pirmuose žaidimo lygiuose yra daug, ir jų DI yra aukštas — jie protingai slepiasi, šaudo, vėl slepiasi, o tai reiškia, kad teks paprakaituoti. Tiesa, priešai pakankamai vienodi ir nesitikėkite išvysti juose individualumo požymių.

Taip pat žaidime žadamas geras kelių žaidėjų režimas, realizuotas per online ryšį, tačiau šiuo metu jis dar nėra išbaigtas, o ir žaidimo kadrų dažnis pastebimai „šlubčioja".

Pagrindiniais antrojo *GoldenEye* trūkumais atrodo gali likti individualybės stoka bei atsitiktinai generuojami priešai. Šiuo metu žaidimas atrodo tik kaip paprasta šaudyklė, tačiau pati koncepcija yra tikrai nebloga, ir mes manome, kad *Rogue Agent* magija atsiskleis su laiku — tiesiog iš pirmo žvilgsnio sunku objektyviai spręsti.



King of Fighters: Maximum Impact

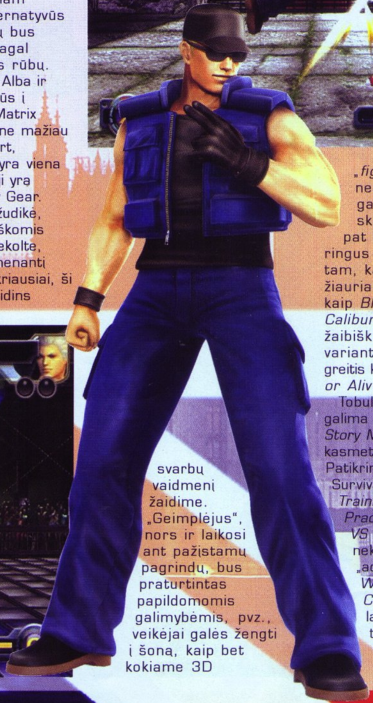
SNK Playmore kompanijos darbuotojai visiems legendinių muštynių gerbėjams rengia tikrai nuostabią dovaną — žaidimą *King of Fighters: Maximum Impact*, kuris taps ekskliuzyviniu PS2 konsolei ir pirmu serijos trimačiu žaidimu.

Kūrėjai nesistengia keisti pažįstamo žaidimo „geimplėjaus" — vietoje to jie nusprendė sukurti trimatę senos idėjos adaptaciją. Maximum Impact vėl balansuoja tarp realistinio „*fighting*o" bei super herojų fantastiškų peštynių — veikėjai, aprengti įspūdingais kostiumais, muša vienas kitą gražiai ir efektingai. Kovos sistema beveik nepakito — super smūgių juostelė kaip visada yra ekrano apačioje, o mėgstamų veikėjų atakos perėjo į trimatę erdvę be nuostolių.

Iš viso naujame žaidime bus 24 veikėjai, tarp kurių 14 senų, 6 nauji ir 4 „bonusiniai". Kiekvienam veikėjui numatyti alternatyvūs kostiumai, tarp kurių bus naujų ir pažįstamų pagal ankstesnius žaidimus rūbų.

Du naujokai, broliai Alba ir Soyre, įtartinai panašūs į dvynius iš filmo The Matrix antros dalies, kovoja ne mažiau efektyviai. Mignon Bert, mergaitė-burtininkė, yra viena komiškiausių veikėjų, ji yra panaši į May iš Guilty Gear. Atsiras ir samdoma žudikė, vardu Lien, su milžiniškomis krūtimis, nuostabiu dekolte, dėvinti kostiumą, primenantį nardymo aprangą. Tikriausiai, ši pavojinga mergaitė vaidins svarbų vaidmenį žaidime. „Geimplėjus", nors ir laikosi ant pažįstamų pagrindų, bus praturtintas papildomomis galimybėmis, pvz., veikėjai galės žengti į šoną, kaip bet kokiame 3D „*fighting*'e". Kūrėjai neatsisako ir šuolių, juos galima bus atlikti keliais skirtingais būdais. Taip pat bus galima panaudoti ir ringus supančias sienas, tam, kad būtų atlikti patys žiauriausi smūgiai, panašiai kaip *Bloody Roar* arba *Soul Calibur 2*. Tiesa, palyginus su žaibišku dvimačiu žaidimo varianto greičiu, trimačio greitis kiek sumažės — iki *Dead or Alive* lygio.

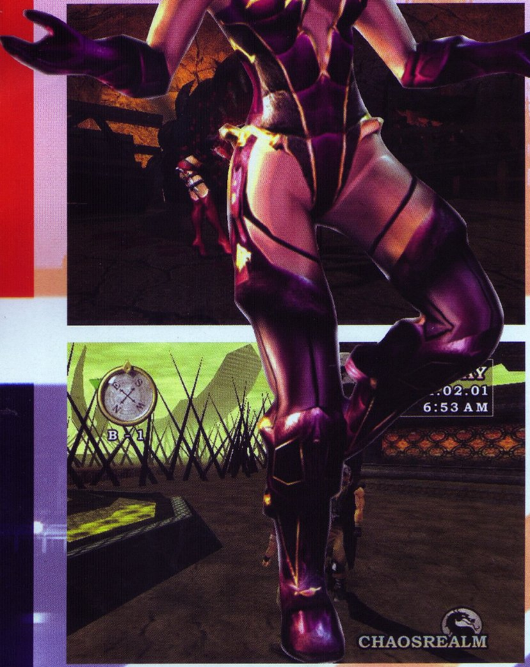
Tobulinti savo įgūdžius bus galima penkiuose režimuose. *Story Mode* sužinosime naujo kasmetinio KOF turnyro istoriją. Patikrinti ištvermę bus galima Survival režime. Treniruosimės *Training*'e, praktikuosimės *Practice*, o lyginsime jėgas *VS Battle* režime. Kūrėjai neketina pridėti kažkokio „adventure" režimo, kaip *Weapon Master Soul Calibur*'e *2*, todėl didžiąją laiko dalį praleisime arba tirdami *Story Mode* siužetus, arba mušdami draugus:)



Mortal Kombat: Deception

Iki naujausio žaidimo iš *Mortal Kombat* serijos pasirodymo liko tik mėnuo — kūrimo darbai jau paskutinėse stadijose, ir liko tik pridėti kelis štrichus. Parodoje buvo galima išbandyti beveik finalinę žaidimo versiją.

Žaidimas prasideda tuo, kad galima pasirinkti vieną iš dvylikos kovotojų, o ekrane lieka dar dvylika laisvų vietų. Nors kai kurių „paslaptingų" veikėjų asmenybes atspėti nesudėtinga: vaikinas su didele kūgio formos kepure, be jokios abejonės, yra Raidenas; vienas iš veikėjų atrodo taip, tarsi jis turi dvi galvas — šio veikėjo „slotas" priklauso vienam iš įdomiausių naujojo žaidimo veikėjų — Noob-Smoke'ui. Tai — du veikėjai viename. Galėsime perjungti juos mūšio metu lygiai taip pat, kaip perjunginėti kitų veikėjų kovos stilius. Kiekvienas iš jų — ir Noob, ir Smoke, galės atlikti unikalias atakas.



Smoke, pavyzdžiui, turės teleport smūgį iš žaidimo *Mortal Kombat 3*.

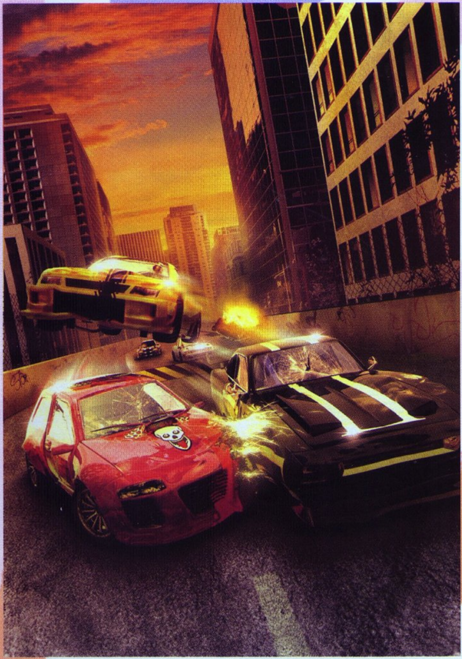
Apskritai labai įdomu stebėti, kiek daug judesių ir atakų iš ankstesnių *Mortal Kombat* dalių rado savo vietą naujajame serijos žaidime. Ashrah, pavyzdžiui, turės judesį, labai panašų į Raideno „torpedą", ir sukimosi vietoje judesį, kokį turėjo Kung Lao. Sub-Zero turi galimybę šaldyti, ir tai daryti jį gali kaip standartinę metamąją ataką ir kaip „ledinio klonavimo" pagalbą MK3 stiliumi. Sugrįžo ir Scorpiono teleportacija, tiesa, dabar kartu su smūgiu koja, o ne ranka. Mileena gavo visus savo senus judesius, o kartu ir kelis naujus.

Tačiau kai kalba eina apie specialiąsias atakas, atrodo, kad Shujinko nugalės visus kitus kovotojus. Shujinko yra veikėjas, kurį valdysime žaidimo „konquest" režime — režime, kuris panašus į RPG bei nuotykinio žanro mišinį, ir turi daug „quest'ų", kolekcionuojamų daiktų bei dvikovų. Kuomet pradėsime žaisti šį režimą, Shujinko bus 13 metų berniukas, kuris svajoja tapti tokiu pat stipriu ir garsiu kovotoju, kokiu buvo Liu Kangas. Žaidimo bėgyje herojus augs, ir, kai apytiksliai po 20 valandų baigsite šį režimą, Shujinko bus senukas, kuris galės atlikti „tonas" visokiausių specialiųjų atakų. Videoklipukas, demonstruotas parodoje, rodė kaip Shujinko naudoja Sub Zero „ledą", Scorpiono „ietį", Liu Kango „dviračio smūgį" ir Raideno „torpedą". Be Noob-Smoke'o ir Shujinko, kiti „paslaptingi" veikėjai yra Sindel, Jax ir Kenshi.

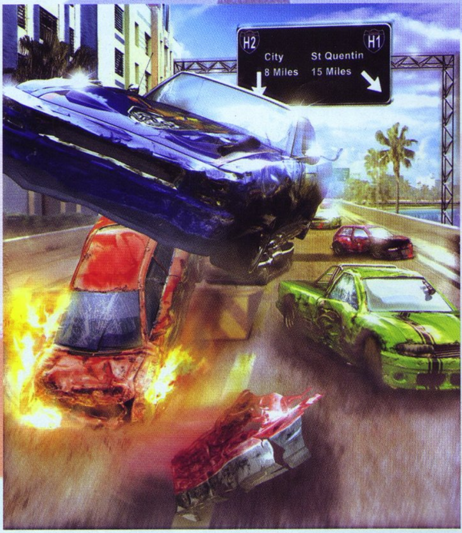
Kompanija *Midway* taip pat parodė kelis naujus žaidimo „hara-kiri" stiliaus „fatalities", kurios yra ne kas kita, kaip savižudybės, o jas galite atlikti po dvikovos pralaimėjimo:). Reikia pripažinti, kad šie judesiai atrodo baisiai, juose pasireiškia žaidimo kūrėjų juodas humoras.

Mortal Kombat: Deception palieka labai pozityvų pirmąjį įspūdį. Veikėjų sąrašas, nors dar ir neatskleistas iki galo, jau turi labai įdomių asmenybių savo sudėtyje. Kovų sistema atrodo solidžiai, o žaidimo režimai intriguojančiai. Europoje žaidimas pasirodys lapkričio 19 dieną.

Crash 'N' Burn



Crash 'N' Burn automobiliai yra nelicencijuoti, tačiau visi turi realistinius žalos modelius. Jie ne tik dūžta susidūrimų metu, bet braižosi, važiuodami šalia sienų, ir apdega, pralėkdami per ugnį. Beje, ugnį galima „suorganizuoti" pačiam, užtenka panaudoti nitro, esantį šalia tepalo balos trasoje. Nors pradžioje žala atrodo tik kosmetinė, ilgainiui mažėja automobilio atsparumo lygis, ir jis gali būti visiškai suniokotas. Iš



Lenktynes, rodos, užsimojo leisti visi. Į šį greitą traukinį bandys įšokti ir Eidos su savo būsimuoju lenktynių žaidimu *Crash 'N' Burn*, kurį kuria *Climax* studija. *Eidos* atstovai žaidimą pristato kaip *Destruction Derby, Need For Speed Underground* ir *Burnout* kombinaciją. Žaidimas išties naudoja minėtų darbų savybes ir prideda šį bei tą savo.

Parodoje „sukosi" gan trumpa trasa, kurios dislokacijos vieta — San Franciskas. Kitos žadamos lenktynių vietovės — Niu Jorkas, Majamis ir Los Anželas. Kadangi trasoje buvo sankryža, įspūdingų avarijų tikrai netrūko.

tiesų, demonstruotų lenktynių metu iš 16 startavusių sportininkų po dešimties ratų finišavo tik penki. Kiekvienas iškritęs automobilis nedingsta iš trasos, o palieka didžiulę nuolaužų krūvą. Papildomi režimai žaidime leis dar didesnį automobilių „agresyvumą". Grėsmingai skamba vien jau pavadinimai: kamikadzė, bėgantis žmogus, paskutinis išlikęs, žudymas ir bombos perdavimas.

Crash'N' Burn PS2 ir *Xbox* sistemoms pasirodys jau visai greitai — pačioje lapkričio pradžioje.

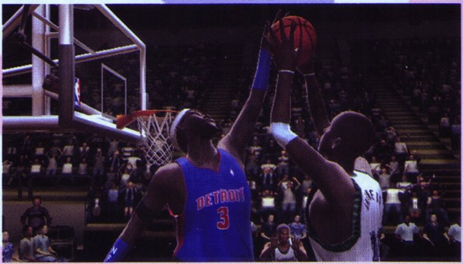
NBA Live 2005

Tokioje parodoje kaip *Game Stars* neįmanoma buvo nepastebėti garsios *NBA Live* serijos žaidimo, tuo labiau, kad žavėtis tikrai yra kuo. Viena iš labiausiai intriguojančių būsimo žaidimo naujovių — „dėjimo" į krepšį konkursas, vadinamas *freestyle dunking*. Jame vietoje to, kad tiesiog nuspaustumėte mygtuką (kaip reguliariajame mače), reikės atlikti specialius „*freestyle*" dėjimus — tai kompleksiškas ir sudėtingas uždavinys, kuomet iš septynių skirtingų animacijų sukuriate savo paties dėjimą. Kūrėjai teigia, kad iš viso bus galima sukurti tūkstančius skirtingų dėjimų. Parodoje pristatytoje versijoje buvo galima atlikti apie 180 skirtingų dėjimų.

Dėjimų sistema pakankamai sudėtinga. Jeigu trumpai,— jums reikia iš įvairių mygtukų kombinacijų sukurti savo „super duper" įspūdingą dėjimą. Kaip pavyzdį paimkime tik dėjimo pradžią. Taigi, pagrindiniai keturi pultelio mygtukai apsprendžia jūsų dėjimo pradžios (pakilimo į orą) pobūdį: viena koja, dvi kojos, viena koja apsisukant, dvi kojos apsisukant. O vėliau, kuomet jau būsite ore, prisidės ne tik pagrindiniai, bet ir šalutiniai mygtukai — štai kur reikalai taps be galo įdomus :).

Nors dėjimus galėsite pasipraktikuoti atitinkamame režime, pagrindiniu režimu jiems išlieka freestyle dunking konkursas. Į jį iš kiekvienos komandos galėsite pasirinkti kelis žaidėjus, tuos, kurie moka efektingai dėti į krepšį. Pavyzdžiui, iš garsios Lakers jūsų paslaugoms bus Kobe Bryantas, tačiau negalėsite pasirinkti žemai skrendančio Luke'o Walton'o. Konkurse galės dalyvauti iki keturių žaidėjų, dalį kurių gali „pavaduoti" kompiuteris. Konkurse nedalyvaujantys jūsų komandos žaidėjai sėdės tribūnuose, mojuodami „gatvės" apranga. Tačiau padarykite efektingą dėjimą, ir jie pašoks, triumfuodami ir filmuodami jūsų dėjimą kameromis. Konkursą komentuos garsūs TNT televizijos komentatoriai — Kenny Smith ir Ernie Johnson.

Kalbant apie kitas žaidimo naujoves, būtina paminėti visiškai naują grafinį variklių, kuriame kompanija eilinį kartą patobulino žaidėjų veidus bei apšvietimo efektus. Net šioje ankstyvoje stadijoje žaidimo grafika atrodo labai ryškiai; be to, sukurta visa eilė naujų animacijų.



Taip pat galima paminėti galimybę valdant žaidėją atkovoti kamuolį puolime. Dabar vietoje to, kad pasyviai stebėtumėte, kaip jūsų komandos aukštaūgiai bando nevykusiai kovoti dėl kamuolio, galite jiems padėti, kaip elgtis šioje situacijoje. Tam žaidime bus naudojami keli mygtukai.

Nauji *NBA Live 2005* režimai yra labai sveikintinas žaidimo papildymas. Dėjimų konkursas ir visų žvaigždžių savaitgalis, kaip ir vizualiniai bei „geimplėjaus" patobulinimai, tikrai pridės žaidimui vertės.

Pro Evolution Soccer 4

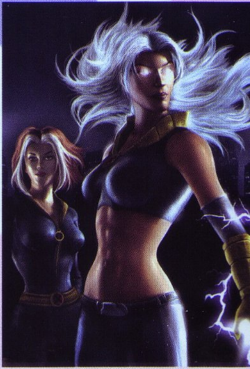
Kompanijos *Konami* didžiąją stendo dalį parodoje užėmė nauja ekstremaliai populiaraus futbolo simuliatoriaus serija — *Pro Evolution Soccer 4* (*Xbox* ir *PlayStation 2* versijose). Kiekvienais metais žaidimo fanai stebisi, kaip Konami sugeba tobulinti savo žaidimą, ir kiekvienais metais kompanijai tai pavyksta. Atrodo, kad ir 2004–ieji nebus išimtis.

Šiais metais daugelio dėmesį pritraukė vienas žaidimo „geimplėjaus" momentas. Nuo šiol skirtingų žaidėjų valdymas skirsis, priklausomai nuo tų žaidėjų talentų bei sugebėjimų. Pavyzdžiui, labiau patyrę žaidėjai galės iš karto apdoroti kamuolį, tik gavę jį, atlikti visokius triukus su juo ir t.t.; tačiau mažiau patyrusiems reikės šiek tiek laiko, kad priprastų prie kamuolio, priešingu atveju, jei pulsite daryti kokį triuką, kamuolį tiesiog prarasite. Dar viena naujovė — žymiai pagerintas žaidėjų dirbtinis intelektas, pavyzdžiui, jūsų komandos žaidėjų savybė tinkamai išbėgti prieš kamuolį į gerą poziciją smūgiui. Tarp kitų naujovių — galimybė atiduoti pasą iš už galinės linijos savam žaidėjui be rizikos, kad kamuolį perims varžovai.

Žinoma, negalima nepaminėti ir patobulintos grafikos. Dabar žaidėjų judesių animacija tapo dar tolydesnė, o veidai — lengviau atpažįstami. Tačiau objektyvumo dėlei reikia pripažinti, kad *Xbox* versija atrodo šiek tiek gražiau kokybiškesnių tekstūrų panaudojimo dėka.

Playstation 2 konsolės vartotojus europietiška žaidimo versija pradžiugins jau visai netrukus — spalio 15 dieną.

X-Men Legends



X–Men Legends — būsimas veiksmo RPG žaidimas, kurį kuria kompanijos Activision ir Raven Software. Žaidimo kūrėjas, kompanija *Raven*, žinoma kaip *Jedi Outcast* ir *Soldier of Fortune* gamintoja, kol kas vykdo savo užduotį visai sėkmingai. Tiems, kas dar nepažįstami su *X–men* serija, pasakysime, kad Žmonės X — tai komanda vyrų ir moterų, kurie yra sekančio žmonių evoliucijos etapo atstovai. Jie naudojasi visokiausiomis *super* galiomis tam, kad saugotų žmoniją, net nepaisydami to, kad kai kurie paprasti žmonės jų nekenčia.

Taigi, žaidimo žanras — veiksmo RPG, labai primenantis *Baldur's Gate ir Champions of Norrath*. Žaidimo struktūra ir mechanika taip pat labai primena minėtus žaidimus. Gausite užduotis, atliksite jas, po to sugrįšite į taverną, kad siužetas pajudėtų toliau. Nors pastarasis kol kas neatskleidžiamas, kad nebūtų sugadintas malonumas ir netikėtos staigmenos žaidėjams. Žinomi tik pagrindai: šį kartą *X–Men* komandai teks sustabdyti blogiuką Magneto ir jo Mutantų Broliją, kurie ketina sužlugdyti žmonių rasę. Naujasis mutantas, vardu Alison Crestmere, sparčiai didinantis savo galias, staiga tapo Brolijos taikiniu Nr. 1, todėl profesorius Xavier siunčia *X–Men* komandą išgelbėti pasaulio ir sužinoti, kodėl priešai taip „trokšta" Alison.

Jau pačioje pirmoje misijoje jums teks valdyti Wolverine, kurį bando atsekti Alison, o ją savo ruožtu pagrobė Blob'as. Ši misija yra daugiau įvadinė, ir leis susipažinti su žaidimo valdymu. Priešai, kuriuos čia aptiksime, elgiasi protingiau, negu galima buvo laukti. Profesoriaus Xavier'o rūmai atliks senos geros „tavernos" vaidmenį, kurioje galėsite gauti užduotis, tame tarpe ir „bonusines". Kaip ir bet kokiame RPG, už priešų nužudymą gausite patirties ir kelsite lygius. Tam uždirbtus exp taškus reikės paskirstyti tarp veikėjo savybių — tą galima atlikti pačiam arba palikti automatiškai. Pastaruoju atveju kompiuteris parinks geriausią variantą pats. Daiktų sistema labai paprasta: vienas veikėjas galės vilkėti iki trijų daiktų, kurie pagerins jo statistiką. Daiktus pirksime parduotuvėse arba rasime mūšio lauke. Žinoma, bus ir labai retų

daiktų, dėl kurių teks paprakaituoti.

Kalbant apie papildomus „bonusus", būtina paminėti krūvas piešiniukų, muzikos ir atrakinamų „senovinių" kostiumų veikėjams. Žaidimo grafika atrodo labai maloniai, veikėjų modeliai padaryti pagal *cel–shaded* technologiją (*Wild Arms 3*). Judesių animacija yra tolydi, o super galių spec–efektai atrodo tikrai įspūdingai. Aplinkos taip pat nė kiek nenusileidžia savo kokybe ir yra labai ryškios.

Tačiau vienas pagrindinių naujojo žaidimo privalumų — jo multiplayer režimas, kuriame galės dalyvauti iki keturių žaidėjų vienu metu. Toks apskritai naujoviškas priėjimas prie *X—Men* serijos leidžia tikėtis įdomaus ir kokybiško žaidimo, tikrai aukštesnio už vidutinišką vieno žaidėjo „geima".

Snowblind

Eidos parodoje pristatė savo naujausią veiksmo žaidimą, kuriamą *Crystal Dynamics* kompanijos. Jo veiksmas vyks 2065 metais, ir jums atiteks leitenanto Nathan'o Frost'o vaidmuo. „Laisvės Koalicijos" kareiviui po mirtino sužalojimo kovoje su Priešų Respublika buvo persodinti eksperimentiniai implantai, kurių dėka jis tapo super kareiviu. Deja, parodoje „sukosi" demo versija su vieninteliu lygiu, todėl pademonstruota tik vieną super galią – įrenginukas, leidžiantis Natanui išlikti nematomam 15 sekundžių bėgyje.

Visus žaidimo lygius sąlyginai galima suskaidyti į dvi grupes: „totalinio karo" bei „infiltracijos". Pastarąsias misijas jums reikės atlikti pačiam, ir tikriausiai niekam ne paslaptis, ką ten reikės daryti: stengtis vengti spąstų, apsaugos sistemų ir t.t. Karinėse misijose jums atiteks kareivio, tarp kompiuterio kontroliuojamų „kolegų", vaidmuo. Veiksmo juose bus žymiai daugiau, kaip ir galimybių mirti. Parodoje buvo pristatyta kaip tik tokio stiliaus misija, vykusi futuristiniame filmo *Blade Runner* stiliaus Hong Konge. Priešai ir komandos draugai pademonstravo įspūdingą dirbtinį intelektą lygio bėgyje.

Frosto arsenale bus visa eilė galingų ginklų, kurių kiekvienas gali būti naudojamas dviem režimais — pagrindiniu ir specialiuoju. Dar viena labai įdomi naujovė — taikinio žymė ekrano centre tarnaus ir kaip likusių šovinių skaitiklis! Labai patogu, nereikia ganyti akių po visą ekraną, ieškant, kiek šovinių liko.

Taip pat *Eidos* atstovai parodoje atskleidė dar kelis gudrius įrenginukus iš Frosto arsenalo. Pvz., „pastiprinimo siena" — tai peršviečiamas nešiojamas skydas, kurį galėsite naudoti kaip priedangą. Kita intriguojanti naujovė — įrenginukas, leidžiantis valdyti priešų robotus tam tikrą laiko tarpą.

Tarp kitų būsimo žaidimo savybių reikia paminėti multiplayer režimą, kuriame galės susirungti iki 16 PS2 bei *Xbox* žaidėjų. Žaidimas Europoje pasirodys gruodžio mėnesį, tai yra mėnesiu ankščiau negu JAV.

Lego Star Wars

Žvaigždžių karų tematika žaidimuose labai populiari. Tokia populiari, kad jos ėmėsi ir su *Lego* konstruktoriais dirbantys žmonės. *Lego Star Wars* yra tikras Žvaigždžių karų žaidimas, vykstantis *Lego* pasaulyje (arba atvirkščiai :)). Parodoje žaidimo leidėjai, kompanija *Eidos*, pademonstravo žaidimo versiją, kurioje buvo galima žaisti tiek vienam, tiek su partneriu *co-op* režime.

Demonstracinis lygis vyko Prekybos Federacijos koviniame laive, kuris buvo *The Phantom Menace* pradžioje. Žaidėjams teko džedajų — *Obi-Wan* ir *Qui-Gon* — rolės, kurie turėjo prasibrauti pro laivą ir įlįsti į droidų armijos laivą, keliaujantį į Naboo planetą. Be įprastų šokinėjimo ir kovinių judesių, žaidime galima naudoti ir Jėgą: galima stumdyti priešus, perimti kitų veikėjų valdymą (pavyzdžiui, su droidais įjungti jungiklius ar su JaJa Binks užšokti aukščiau nei bet kuris iš džedajų), per atstumą įjungti jungiklius ir manipuliuoti iš *Lego* padarytais objektais.

Lego objektams, be abejo, skirtas didelis dėmesys. Kai kuriuos galima statyti vieną ant kito, taip suformuojant platformas, leidžiančias pasiekti aukštas vietoves. Kiti išmesdavo *Lego* monetas, tokias pat, kurias galima gauti iš priešų, juos nužudžius. Galutinėje žaidimo versijoje monetas leisime savo veikėjų tobulinimui. Video klipe, kuriame demonstruota Naboo planeta su *Lego* gėlytėmis, Qui-Gon, panaudodamas Jėgą, iš *Lego* pastatė tiltą per didžiulį tarpą. Žaidimas, nors ir susideda iš galvosūkių ir kovų, pateiktas gan paprastai — kad nesudarytų sunkumų aiškiai tiksliniai mažųjų žaidėjų auditorijai.

Vienas įspūdingiausių *Lego Star Wars* dalykų — jo išvaizda. Žaidimo vietovės lengvai atpažįstamos iš *Episode I* ir *Episode II* filmų, žadamos vietovės ir iš būsimojo trečiojo Žvaigždžių dalių epizodo. Tiesa, labai nedaugelyje vietovių galima pastebėti, kad jos sudarytos iš *Lego* konstruktorių, tačiau viena ar kita forma *Lego* dvasia tikrai perteikta. Ypač smagūs yra veikėjai, tokie kaip Darth Maul, Yoda ir Federacijos droidai.

Planuojama žaidimą išleisti kitų metų balandį, ko gero, vienu metu su trečiuoju ir paskutiniuoju Žvaigždžių Karų epizodu.

Star Wars Battlefront

Game Stars parodoje kompanija Pandemic pristatė eilinį projektą iš žvaigždžių karų serijos — *Star Wars: Battlefront* (nepainioti su strategija *Star Wars: Galactic Battlegrounds* bei „*multiplayer*'inių" *BattleField*'ų serija, sukurta Digital Illusions — šis žaidimas yra veiksmo). Žaisti galima vienam ir per tinklą, matant vaizdą iš pirmojo ir trečiojo asmens perspektyvų. Dar daugiau, sužaisti galėsime BET KOKĮ iš filmuose pristatytų periodų. Iki šiol šios serijos žaidimų veiksmas vyko arba Imperijos bei sukilėlių priešpriešos periode, arba Respublikos laikų

konfliktų metais. *Star Wars: Battlefront* leidžia dalyvauti abiejuose perioduose.

Atitinkamai žaisti galima Imperijos, Sukilėlių Aljanso, Klonų respublikinės armijos pusėje bei separatistų – kovinių druidų pusėje. Iš viso žaidime yra apie 20 kovotojų rūšių (neskaitant grynų DI). Kiekviena pusė turi keturis bazinius karių tipus, bendrus visiems rasėms, bei vieną ypatingą, specialų kiekvienai pusei. Prie bazinių priskiriami: paprastas karys (eilinis sukilėlis arba imperijos „šturmovikas"), žvalgas, sunkios ginkluotės specialistas bei pilotas. Pilotai gali ne tik valdyti mašinas, bet jie gali jas ir sutaisyti gedimo atveju bei katapultuotis.

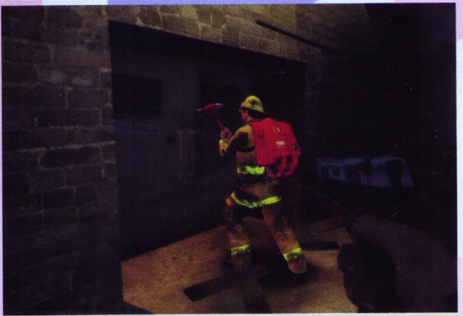
Karinė technika taip pat džiugina savo įvairove — mums žada ne mažiau 25 skirtingų važiuojančių bei skraidančių mašinų, įskaitant X- ir Y-Wing'us. Į kai kurias mašinas telpa keli kariai, kas ypač įdomu multiplayer režime. Asmeninių ginklų žaidime yra daugiau kaip 30 rūšių, tarp jų klasikiniai „blasteriai", terminiai detonatoriai ir kt. Šviesos kardų, tikriausiai, nebus, nes džedajai žaidime nenumatyti.

Veiksmo vietovės taip pat bus pakankamai įvairios — jų bus ne mažiau 12, veiksmas vyks abiejų filmo trilogijų planetose, tokiose kaip Endor, Geonosis, Kamino, Naboo, Tatooine, Hoth ir Yavin. Atitinkamai, be lengvai atpažįstamo reljefo, floros ir faunos, ten sutiksite ir vietinius gyventojus, kurie gali būti draugiški vienai frakcijai ir priešiški kitai. Žaidime bus trys vieno žaidėjo režimai: *Instant Action* (analogiškas multiplayer režimui su botais), *Galactic Conquest* (kampanija, kurioje turite užkariauti vieną planetą po kitos, užimant priešo bazes) ir kelios istorinės kampanijos, atkuriančios filmų įvykius.

Žaidimo grafika visai nevaikiška ir primena filmuose matytus vaizdus. Gražiai atrodo augalija, džiugina žemėlapių dydis su aukštu detalizacijos lygiu, ir spec-efektai.

Sudalyvauti galaktiniuose mūšiuose bus galima jau rugsėjo pabaigoje, nes žaidimas pasirodo vienu metu su klasikine „Žvaigždžių karų" trilogija, skirta DVD.

Roll Call

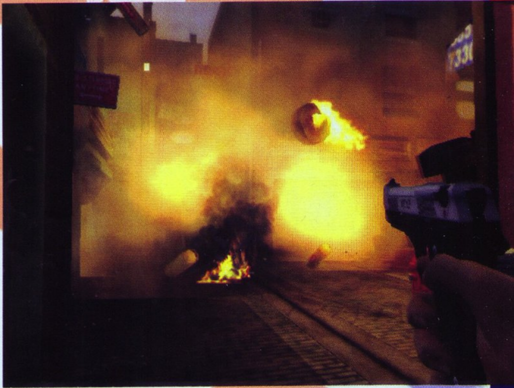


Iš tiesų, susidaro įspūdis, kad paroda skirta vien tik šaudyklėms, lenktynėms ir kitoms muštynėms. Kad ir kaip būtų,— štai dar viena, pirmą kartą pristatyta pirmojo asmens šaudyklė, šį kartą iš *SCi* arenos — *Roll Call* (darbinis pavadinimas). Kuriamas *Argonaut* studijoje *PlayStation 2* ir *Xbox* sistemoms, *Roll Call* yra netolimos ateities futuristinis žaidimas, kuriame jums tenka išgalvotos Niu Jorko grupės G–18 dalinio nario vaidmuo. G–18 — grupė, sukurta tam, kad gintų įprastus avarinių atvejų gelbėtojus.

Veiksmas vyksta 2005–ųjų vasario mėnesį. Niu Jorkas tiesiog perpildytas gatvių gaujomis (moderni *Gangs of New York* filmo versija? ;)). Demonstruotame lygyje šios gaujos siekia neleisti ugniagesiams išgelbėti miesto. Jūsų darbas — apginti gaisrininkus nuo gaujų visomis būtinomis priemonėmis. Taip pat kartais ir jums prireiks gaisrininkų pagalbos, pavyzdžiui, tam, kad šie išlaužtų duris ar paskolintų termininius akinius, kuriuos dėvėdami, galėtumėte orientuotis pilnuose dūmų kambariuose ir pajėgtumėte išgelbėti kažką, ugnies „užspęstą“ pastato viršuje.

Veiksmo metu demonstruoti ginklai buvo pistoletas, šratinis šautuvas, granatos ir policininkų skydas, kuris be to, kad saugo nuo priešo atakų, gali būti panaudotas tam, kad galėtumėte daužyti gaujos narių galvas. Beje, žudant priešus, pasireiškia žaidime naudojamo *Havok 2* fizikos variklio ypatybės. Tikroviška fizika pritaikyta visiems veikėjams ir kai kuriems negyviems objektams.

Be vieno žaidėjo režimo, abiem konsolėms skirtos *Roll Call* versijos, turės perskelto ekrano „*multiplayer*“ režimą iki keturių žaidėjų ir *online* galimybę iki aštuonių. Kol kas nepaskelbta, kokie bus daugelio žaidėjų režimai. Na, o pats *Roll Call* turi pasirodyti kitų metų rudenį.



CT Special Forces: Fire for Effect

Kompanija Hip Games parodoje pirmą kartą pristatė iki šiol nepaskelbtą žaidimą CT Special Forces: Fire for Effect. Demonstruota ankstyva PlayStation 2 versija, tačiau žaidimas pasirodys ir Xbox bei PC platformose.

CT Special Forces: Fire for Effect galėsime žaisti su dviem herojais: galingu kariu Raptor ir kitu, labiau stealth „mėgstančiu" veikėju, kol kas neturinčiu vardo. Žaidimo siužeto eigoje veikėjai kaitaliosis savaime, jūs to negalėsite lemti. Pavyzdžiui, kai vieną veikėją pagrobs priešai, su kitu keliausite jo gelbėti. Vieno žaidėjo trečiojo asmens veiksmo žaidime bus du skirtingi lygių tipai, apibūdinti „žemės režimu" ir „laisvo kritimo režimu". Pirmasis tipas, kaip ir nurodo pavadinimas, vyksta žemėje. Demonstruotame lygyje viskas vyko paplūdimyje, kur virš galvų skraidė priešų sraigtasparnis. Kai jis nusileido, iš jo išsilaipino būrys priešų, o mūsų herojui buvo suteikta transporto priemonė. Įdomu ir keista tai, kad veikėjas vairuodamas galėjo šaudyti iš abiejų ginklų. Kovos metu taip pat buvo pademonstruotos kelios stealth galimybės, tokios kaip žibintų iššaudymas, slapstymasis už objektų ir šaudymas iš už kampo. Tiesa, landžioti iš už kampų kaip ir nereikės, nes žaidime bus eksperimentinis „kampinis ginklas", galintis šaudyti kampu. Deja, jis nebuvo pademonstruotas, tačiau kūrėjai parodė ne mažiau keistas elektromagnetines granatas, kurios paleistos, pritraukia ar atstumia visus metalinius objektus gan didelėje vietovėje. Judėjo netgi automobiliai. Pasak kūrėjų, tai vienas iš efektyviausių būdų, kuriuo galima nuginkluoti priešininkų grupes.

CT Special Forces: Fire for Effect žaidime dar keistesnis yra „laisvo kritimo" režimas — bent jau jis toks bus, jei išliks nepakitęs. Tai labai įspūdingas režimas, kuriame herojus krenta žemyn į nesibaigiančią erdvę ir šaudo į šalia krentančius priešus. Žinoma, tokių triukų matėme Bondo ar NOLF žaidimuose, tačiau čia visa tai dar keisčiau, nes, pavyzdžiui, krentant reikės atlikti tokias misijas kaip svarbaus asmens palyda ar bombų išminavimas. Be galo keista ir įdomu.

CT Special Forces: Fire for Effect turi pasirodyti kitų metų kovo mėnesį.

Rogue Trooper

SCi Londono parodoje buvo išties pastebima. Jos stende demonstruotas ir oficialiai tik parodos metu anonsuotas žaidimas Rougue Trooper. Trečiojo asmens stealth veiksmo žaidimas bus skirtas PlayStation 2 ir Xbox konsolėms.

Rougue Trooper kuria Rebellion studija pagal to paties pavadinimo komiksą. Kaip ir komikse, žaidimo veiksmas vyks Nu Earth (naujosios Žemės) planetoje, kur anksčiau tituluotas genetinis pėstininkas – žaidėjas tapo savo būrio išdavystės liudininku. Sąmokslo kaltininkė — Šiaurės Respublika. Rogue siekia sumedžioti išdaviką, atsakingą už jo būrio karių mirtis, ir šiai užduočiai yra labai gerai pasirengęs.

Be gana nemažo kiekio eksperimentinių ginklų, Rogue arsenale bus „biočipai", kuriuose išsaugotos kritusių būrio karių asmenybės. Šie „čipai" yra saugomi žaidėjo ginkluose, šalme ir kuprinėje. SCi atstovai teigė, kad tokiu būdu žaidime bus įmanoma panaudoti kiekvieno kritusio kario ekspertizę pagalbai. Taigi Rogue Trooper taps tarsi vieno žmogaus būriu.

Parodoje nebuvo demonstruota žaidžiame Rogue Trooper versija, tiesiog parodytas žaidimo treileris. Kamera sklandė virš Nu Earth vietovės, pateikdama gan gražius apšvietimo efektus.

Netoliese palei žemę skrido Nort Republic laivas, keldamas dulkių debesis. Tada kamera pritraukė du Nort Republic karius, kalbančius apie Rogue Trooper egzistavimą — vienas iš jų tikino, kad tai tik Nu Earth propaganda. Po akimirkos jis krito negyvas nuo nematomo žudiko, o antrasis karys, įbaugintas, bandė palikti vietovę. Deja, jam tai nebuvo lemta ir, prisišliejęs prie sienos, jis buvo pagriebtas iš viršaus bei Rogue Trooper pritrauktas nuo žemės. Tada laukė greita, bet skausmingai atrodanti mirtis.

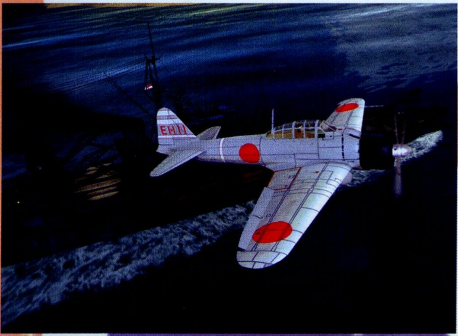
Kol kas, deja, tik tiek ir težinoma apie Rogue Trooper. Detalės, be abejo, po truputį aiškės, nes iki žaidimo pasirodymo dar toli — jį išvysime tik kitų metų pabaigoje.

BATTLESTATIONS: MIDWAY

Nors Antrojo Pasaulinio karo tematika jau daugelį verčia raukytis ir, rodos, yra išsemta, vengrų kūrėjai Mithis Games ir leidėjai SCi žada pateikti šį tą naujo. Battlestations: Midway yra hibridinis veiksmo ir strategijos žaidimas, galintis tapti puikia nauja frančize.

Nors *SCi* atstovai *Battlestations* apibūdina kaip realaus laiko strategiją, tai atrodys visiškai neįprastai. Vietoje to, kad matytumėte pasaulį iš viršaus ir spaudinėtumėte ant dalinių, pats šokinėsite į skirtingas transporto priemones ir jas valdysite. Jei jums tai skamba panašiai kaip žymiojo PC žaidimo *Battlefield 1942* apibūdinimas, esate teisūs. *Battlestations: Midway* labai primena šį žaidimą, tik čia visiškai nėra pėstininkų kovų, o viskas koncentruota į transporto priemones.

Žaidimas prasideda nuo japonų atakos Pear Harbore ir trunka kitus šešis mėnesius, vedančius iki centrinio *Midway* mūšio. *Battlestations* turės vieno žaidėjo siužetinę liniją, kurioje tapsite jaunu Anapolio kariniu abiturientu, greitai



„įsuktu" į ankstyvuosius karo mūšius. Taip pat galima žaisti ir Japonijos pusėje, mėginant išsiaiškinti, ar galima pakeisti istoriją.

Didžiausias dėmesys *Battlestations: Midway* skirtas jūrinei karo pusei, taigi, daugiausia valdysite karo laivus ir oro transporto priemones, gabenamas laivais. Strateginis žaidimo aspektas pasireikš tuo, kad galėsite daliniams duoti nurodymus. Na, o jei nepatiks DI atliekami veiksmai, bet kada galėsite pats įšokti į kiekvieną laivą ar lėktuvą ir perimti valdymą. Pavyzdžiui, galite nurodyti linijiniams laivams, kad šie išsirikiuotų mūšio linijoje, o tada įšokti į vedantį laivą ir pulti į kovą. Valdant transporto priemonę, turinčią kelis ginklus, tarp pagrindinių iš jų galima persijunginėti, tad galėsite panaudoti ir priešlėktuvinius ginklus, torpedas, gylio iškrovas ir kt. Ginklų būsenos (paruoštas šūviui, užsitaisantis) bus nurodytos spalvomis.

Kita įdomi žaidimo savybė yra ta, kad, jei jūsų karinis laivas yra pažeistas, galite įsijungti žalos kontrolės schemą ir savo komandai duoti nurodymus taisymams. Tai gali būti labai dinamiška ir intensyvu. Pavyzdžiui, jei smarkiai išsiplėtoja ugnis, visas pastangas reikia nukreipti jos gesinimui, o jei semiasi vanduo, komanda turi pulti ir jį išpumpuoti.

Jei valdote oro pajėgų nešėją, galite leisti skirtingų puolamųjų lėktuvų bangas. Vėl gi, į bet kurį iš jų galite įsėsti pats, o kitus kontroliuos DI. Kūrėjai stengiasi pasiekti kuo geresnį balansą tarp tikroviškumo, istorinio autentiškumo ir smagumo žaidžiant, tad skraidymas nežada būti per daug sudėtingas, tačiau, norint veikti efektyviai, reikės naudoti taktikas.

Kūrėjai žada didžiules žaidimo teritorijas. Iš tiesų jums patiems reikės surasti ir identifikuoti priešo pozicijas. Taigi, turėsite pradžioje paleisti stebėjimų lėktuvus, galinčius aprėpti dideles vandenyno erdves vienu metu, nors kartu ir labai pažeidžiamus priešo atakoms.

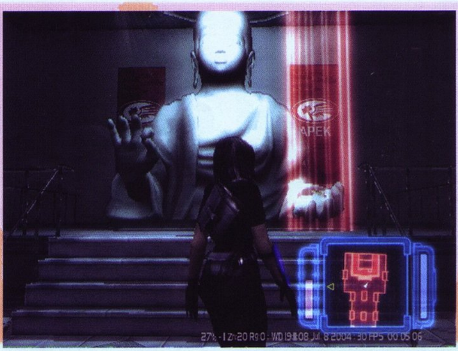
Battlestations: Midway kuriamas trims platformoms: *PS2*, *Xbox* ir *PC*. Nors darbai dar yra pirminėje stadijoje, žaidimas jau atrodo įspūdingai ir turėtų pasirodyti kitų metų vasarą.

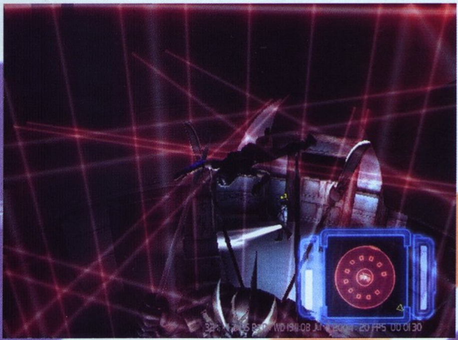
Stolen

Blue 52 demonstravo žaidimą *Stolen* — dar vieną madingo stealth veiksmo žanro žaidimą. Čia jums teks merginos – vagilės, Anios Romanov, vaidmuo. Mergina yra labai lanksti gimnastė, o jos vadovas ir vogtų daiktų perpardavinėtojas, Lui Palmeris, vagilę aprūpina įvairiausiais aukščiausių technologijų „gadžetais".

Žaidimas vyks tik keturiuose dideliuose lygiuose: muziejuje, kalėjime, verslo ofisuose, kurie įsikūrę dangoraižyje, ir palydovinių antenų junginyje, esančiame kalno viršūnėje. Parodoje buvo demonstruojamas tik muziejaus lygis, kur pagrindinis Anios tikslas buvo pavogti rubiną, paslėptą japoniškoje statuloje. Tiesa, pirmiausia vagilei reikėjo nusigauti iki vietos, slankiojant tamsiais ir šlapiais namų stogais. Veiksmas vyko naktį, o lietaus, žaibo ir apšvietimo efektai atrodė išties įspūdingai. Ne ką mažiau žavi ir Anios judesių animacijos. Herojė gali bėgti, šokinėti, ridentis, judėti prisišliejusi prie sienos ir netgi jomis begioti, persikelti, kabodama rankomis ant kraštų, ir siūbuoti kartimis (visai kaip Lara).

Minėtieji „*high-tech*" žaisliukai taip pat buvo parodyti. Pirmojo asmens vaizdo akiniai apšviete objektus, su kuriais galima sąveikauti, pavyzdžiui, siūbuoti su kartimi. Kad iš rikiuotės išvestų kamerų sistemas ir apsauginius, vagilė naudoja specialų elektroninį „nulifikuotoją" bei orinį ginklą, šaudantį iš įvairių šaudmenų. Buvo demonstruojami Splinter Cell žaidime naudojami garso skleidėjai, atitraukiantys

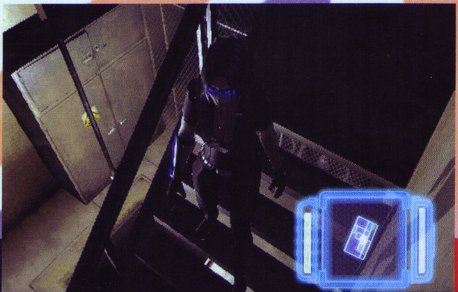




sargybinius iš įprastų patruliavimo kelių, ir judesių sekėjai, kuriuos iššovus į kameras ar priešus, atsiranda jų vietovės žemėlapyje. Taip pat Ania turi specialų garsinio radaro vaizdo įtaisą, kuris leidžia žiūrėti pro užrakintas duris ir kitas nepereinamas kliūtis. Vaizdas labai primena rentgeno spindulių efektą, tiesa, skirtumas tas, kad įtaisas veikia, veikiamas garso, tad Aniai kartais reikėjo sukelti kokius nors garsus pačiai.

Kadangi Ania, nors ir lanksti, nėra gera kovotoja, žaidime labiau akcentuojamas stealth. Tiesa, žada būti ir scenų, kuriose teks žiauriai susidoroti su priešininkais, pavyzdžiui, rakinant spynas. Beje, spynų rakinimas padarytas gan gudriai — tai tarsi atskiras mini žaidimas (be šio, bus dar trys panašūs, o vienas iš jų bus susijęs su kompiuterių „nulaužimu"). Nors žaidimukas ir paprastas, netoliese patruliuojantys sargybiniai kelia nerimą ir reikalauja, kuo greičiau įveikti šią kliūtį.

Stolen PlayStation 2, *Xbox* ir *PC* pasirodys kovo mėnesį.



Sniper Elite: Berlin 1945

Rebellion kuria ir išskirtinį snaiperio žaidimą *PS2*, *Xbox* ir PC platformoms *Sniper Elite: Berlin 1945*. Tai trečiojo asmens stealth stiliaus šaudyklė, kurioje jums tenka elitinio Amerikos snaiperio vaidmuo, ir jūs turite įveikti nemažai misijų Berlyne, baigiantis Antrajam Pasauliniam karui.

Parodoje demonstruota ir žaidžiama *Sniper Elite* versija, ir įvairūs žaidimo filmai, gerai perteikiantys įvairias jo savybes. Pavyzdžiui, viename iš jų lyginamos 1945-ųjų Berlyno nuotraukos. Aiškiai matosi, kad kūrėjai skyrė didžiulį dėmesį detalėms ir autentiškumui. Kiti video demonstravo priešų DI, kuris, kaip galima spręsti, užtikrins, kad niekad nesužaisite dviejų vienodų Sniper Elite žaidimų. Demonstruotas tris kartus peržaistas epizodas, kuriame priešai reaguodavo visiškai skirtingai: kartą jie išsiskirstė ir bandė herojų apsupti, kitą kartą bėgo prisidengti. Įspūdingas buvo ir vaizdas, kai sužeistą priešą gelbėjo du jo draugai: vienas bandė nuvilioti herojaus dėmesį ir ugnį nuo sužeisto kario, o antrasis pernešė sužeistąjį į saugią vietą. Išties dar nematytos žaidimuose scenos.

Žaidime taip pat bus ir „skriptinių" scenų, tačiau daugiausia laiko priešai laisvai judės po miestą ir medžios jus taip, kaip jiems atrodys tinkamiausia. Žinoma, snaiperio darbas dažniausia yra tūnoti pasislėpus neprieinamose vietose ir laukti taikinių bei judėti iš vienos pozicijos į kitą. Priešai reaguos į garsus ir vaizdus. Rebellion šioje vietoje pasistengė ir sukūrė tikrą karinę aplinką. Prisitaikydami prie aplinkos artilerijos garsų, galėsime nuslėpti savo šūvių garsus ir taip ilgiau likti nepastebėtais.

Žaidimas pasiūlys įvairius sudėtingumo nustatymus, ir, priklausomai nuo jų priešų, naikinimas gali tapti labai sudėtingas. Lengviausių nustatymų metu jūsų kulka kaskart pataikys į taikiklio centrą, tačiau, keliant sunkumą, kurį galima nustatyti kiekvienam žaidimo lygiui, reikės apskaičiuoti gravitaciją ir vėją, lemiančius kulkos trajektoriją. Sunkiausių nustatymų metu jūsų taikikliui įtaką darys širdies plakimas ir jūsų poza: turėsite būti visiškai ramus ir iškvėpti orą. Beje, šaudant bus kartais pranešama apie ypatingus šūvius, ir tuomet įsijungs kulkos kamera, leisianti sekti kulkos judėjimą iki taikinio „*slow-mo*" režime.

Žaidimo metu ne visada turėsite šaudyti priešus. Žaisdami *Sniper Elite*, būsite persirengęs vokiečių apranga, tad dažnai galėsite praeiti pro vokiečių ir sovietų pėstininkų bei tankų mūšius, nesiveldami į kovą.

Nukovę priešą, taip pat turėsite keletą galimybių veikti. Pirmiausia dėl šlovės galėsite paimti priešo asmens ženklus, o po to greitai arba išsamiai apieškoti kūną ir rasti amunicijos ar kitų naudingų dalykų. Taip pat galėsite kūną paimti ir perkelti kur reikia — į tokią vietą, kur jis pritrauktų kitus priešus, į kuriuos galėtumėte nusitaikyti.

Be snaiperio ginklo galėsite naudotis ir kitais daiktais bei ginklais: vaistinėlėmis, akmenukais (metus, atkreipia priešo dėmesį), peiliu, pistoletu, žiūronais, granatomis ir iš priešų perimtais ginklais bei amunicija. Veikėjas galės nešioti tik ribotą ginklų kiekį, o visa nešama manta matysis jam už nugaros.

Sniper Elite Europoje išleis *MC2-Microids*. Žaidimas turėtų pasirodyti jau spalio mėnesį.

Psi-Ops
THE MINDGATE CONSPIRACY
MIDWAY

PS2 Xbox

Psi-Ops
The Mindgate Conspiracy

Dante

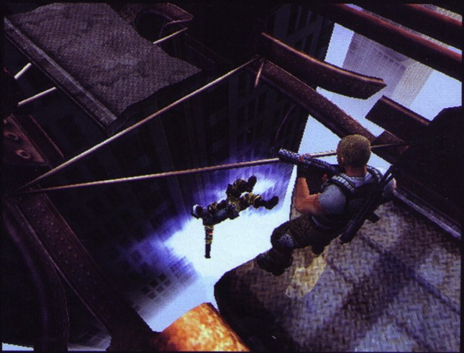
■ Kūrėjas: Midway | Leidėjas: Midway | Data: 2004-09-17 | Žanras: Action

Pagaliau pradedu atsiminti... Kas aš, dėl ko aš čia ir kokia siaubinga jėga slypi manyje. Hong Konge esu pirmą kartą. Niekada dar nemačiau tokio gražaus saulėtekio... Nežinojau, kokia nuostabi saulės šviesa, vertikaliai nutįstanti per grakščiai banguojančią jūrą... Nejučia atkreipiu dėmesį į saulės apšviestus buvusių draugų kūnus. Sunkūs šarvai, įvairūs laidai, mikroschemos seniai palaidojo jų gyvastį. Tvirtai apsisprendęs, užsitaisau automatinį ginklą. Jei tai vienintelis kelias — tebūnie!

Turbūt daugelis jūsų žino Midway. Niekada negalėdavau pavadinti jos kurto žaidimo nevykusiu. Ko gero, esate girdėję tokius žaidimus kaip MK: Deadly Alliance, Defender arba Suffering? Taip pat Midway yra prisilietusi ir prie sporto žaidimų, to pavyzdys — NBA Ballers. Manau, sutiksite, kad tai iš tiesų nėra prasti darbai. Na, o dabar ši firma sumanė apjungti du visiems gerai žinomus žanrus — action ir stealth. Na, nieko naujo, tačiau jeigu dar įmaišius neapsakomų antgamtinių galimybių, nepakartojamų efektų ir kvapą gniaužiantį siužetą?

JEIGU ATSIMENATE...

Tokių žaidimų, kuriuose galėtumėte valdyti antgamtines galias, tikrai nėra daug. Na, visi jau girdėjome apie neblėstančią Star Wars seriją. Netgi negalėčiau suskaičiuoti visų Žvaigždžių Karų žaidimų. Jų yra apstu ir ant PS2 konsolės, ir ant PC. Gal kas nors ir esate girdėję apie Star Wars: Jedi Outcast II arba Jedi Academy? Taip, šiuose žaidimuose galima buvo per atstumą stumdyti priešus, pritraukti daiktus ar aukštai šokinėti, bet visas dėmesys vis tiek krito ant lazerinių kardų. O dabar prieš jus persunktas neaprėpiamų galimybių Psi-Ops, dvelkiantis dar nematytomis naujovėmis.



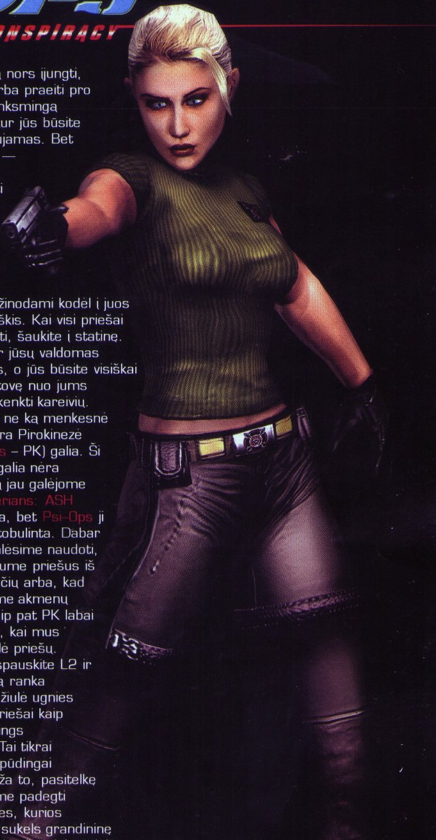
ABSOLIUTI VALDŽIA

Žaidime jums tenka Niko Skraerio vaidmuo. Generolas, trokštantis įvaldyti antgamtinę jėgą, užpuola Niko miestą ir išsigabena jį, kartu su šimtais jo draugų. Generolas su Niku atlikinėjo įvairiausius bandymus, po kurių jis prarado atmintį. Kartu su ja, pamiršo ir savo galias. Generolas Niką įkalina vienutėje, bet po kurio laiko jį išgelbėja Sara Bleik. Tada jie petys į petį stoja į kovą prieš Generolą ir jo pakalikus, kol galiausiai pasiekiamas finalas. Koks jis? Sužinosite patys. Žaidime tikrai nemažai siužeto vingių, tad nuobodžiauti ir nuolat klausyti tą pačią pasakėlę tikrai neteks.

NENUGALIMA JĖGA

Plačiau be abejo reikia aprašyti jūsų valdomas galias. Jos visos daugiau ar mažiau svarbios, todėl pasistengsiu jus supažindinti su kiekviena iš jų. Pirmoji, turbūt ir pati svarbiausia, yra Telekinezė (TK). Visų pirma jos dėka galėsite kilnoti įvairiausius daiktus: žmones, savo ginklus

Psi-Ops
THE MINDGATE CONSPIRACY



bei vaistinėles. Norint aukštai iškelti objektą, reikės ilgiau palaikyti TK mygtuką, arba tiesiog dar kartą greitai jį paspausti, tačiau tai atims daugiau jūsų turimos energijos (apie ją vėliau). Taip pat TK dėka galėsite svaidyti pakeltus daiktus norima kryptimi. Tai gana sudėtinga, tačiau vėliau labai lengvai įsisavinama. Ši galia labai praverčia kovose. Pasitelkdami ją, galėsite daužyti priešus į sienas, svaidyti juos į ugnį arba tiesiog numesti į prarają (žinoma, jeigu tik tokia pasitaikys jūsų kovos vietoje). Jei pamatysite vieną priešą, galite iškelti jį į orą ir, laikydami TK, daužyti nuo vienos sienos prie kitos. Tai tikrai labai smagu, bet jeigu žaidimams neturite laiko, o į jus nutaikytas ne vienas, o keliolika vamzdžių, tuomet galite tiesiog iškelti priešą ir jį sušaudyti.

Antroji galia yra Nuotolinis matymas (Remote Viewing – RV). Panaudojus ją, vaizdas automatiškai persijungs iš trečiojo asmens į pirmąjį. Pasitelkę ją, galėsite niekieno netrukdomi praeiti kiaurai bet kokias duris. Nesvarbu, ar jos bus šarvuotos, ar sandariai uždarytos. Tai praverčia, jei norime sužinoti, kas mūsų laukia, ir tokiu būdu galime tinkamai pasiruošti kovai. Taip pat tai puiki galimybė geriau susipažinti su priešininkų maršrutais. Gerai viską išstudijavę, galėsime prasmukti nė kiek nesužeisti. Dar RV naudojamas, norint sužinoti, kokį nors slaptą kodą, galintį atidaryti duris, ir panašiai.

Toliau seka Proto Nusausinimas (Mind Drain – MD). Ši galia tiesiogine šio žodžio prasme leis iščiulpti priešų mintis ir protą. Žinoma, norint pasiekti geresnį efektą, teks tai išmėginti ant gyvo priešo, kas gali pasirodyti gana sudėtinga. Tačiau jei pavyktų paslapčia prisėlinti nepastebėtam, nieko nelaukdami spauskite ir laikykite R2. Nikas žaibiškai iškels priešininką ir ims siurbti jo protą, kol vargšo kareivio galva visiškai išlakstys į šalis. Na, niekas nesako, kad viso šito negalima daryti priešui mirus. Kaip tik dažniausiai ir teks pasimėgauti likučiais, kadangi negyvo priešo galva tikrai nebefunkcionuos, tačiau ir energijos indikatorius didės kur kas mažesniu greičiu, o jūsų energija menkai tepasipildys, o tuo tarpu čiulpiant protą iš gyvo priešininko išpešite kur kas daugiau naudos. Taip pat norėčiau pažymėti, kad būtent MD bus pagrindinis ginklas prieš keliuose lygiuose jus užklupsiančius nemirtinguosius zombius. Tik pasitelkę MD ir ištaškydami jiems galvas galėsite išlaisvinti jų sielas...

Ketvirtoji galia yra Proto valdymas (Mind Control – MC). Asmeniškai man ši galia labai patiko. Retai kada gali pabuvoti priešo kailyje, ypač kai jis turi kokį nors ypatingą ginklą, kurio jam pavydi. Šį kartą visų iki vieno priešų (išskyrus bosų) protai jūsų rankose. Galėsite naudoti juos kaip tik ir kur tik panorėsite, kaip lėles. Dažniausiai jie pravers, kai norėsite ką nors įjungti, aktyvuoti arba praeiti pro jiems nekenksmingą teritoriją, kur jūs būsite nepageidaujamas. Bet dar geriau — įdomumo dėlei sukelti „draugiška" susišaudymą su saviškiais. Jie tikrai sutriks, nežinodami kodėl į juos šaudo saviškis. Kai visi priešai bus nugalėti, šaukite į statinę. Taip mirs ir jūsų valdomas personažas, o jūs būsite visiškai „išvalę" vietovę nuo jums galinčių pakenkti kareivių.

Penktoji, ne ką menkesnė negu TK, yra Pirokinezė (Pyrokinesis – PK) galia. Ši padegimo galia nėra naujiena, ją jau galėjome išvysti Galerians: ASH žaidime. Na, bet Psi-Ops ji iš tiesų patobulinta. Dabar liepsnas galėsime naudoti, kad išrūkytume priešus iš jų slaptaviečių arba, kad panaikintume akmenų užtvarą. Taip pat PK labai veiksminga, kai mus atakuoja eilė priešų. Tiesiog paspauskite L2 ir Niko mostą ranka palydės didžiulė ugnies banga, o priešai kaip mat pasprings liepsnose. Tai tikrai gražiai ir įspūdingai atlikta. Maža to, pasitelkę PK, galėsime padegti tarkim dėžes, kurios degdamos sukels grandininę reakciją, kol galiausiai pasieks kur nors užsislėpusį priešą ir palydės jį mirties patalan.

Na, o paskutinė, bet tikrai ne prastesnė už kitas, yra Auros vaizdo (Aura View – AV) galia. Būtent ši galia atskleis jums neįtikėtinus grafinius efektus. Ji naudojama, kad pamatytume plika akimi neįžiūrimus dalykus. Tarp jų yra ir priešų aktyvuotos minos, žali pėdsakai, neleisiantys jums pasiklysti ir netgi stebuklingi, tyliai oru plevenantys padarai. Pirmą kartą juos pamatęs, savo nelauktu vizito į senovinės šventyklas metu, net nustėrau, kad taip gražiai, o kartu ir

PSI-OPS FILMAS

Tęsiasi Holivudo invazija į žaidimų rinką. Spyhunter prodiuseriai Adrian Askarieh ir Chuck Gordon įsigijo teises kurti filmą pagal Psi-Ops žaidimą. Kaip ir žaidime, filme bus pasakojama istorija apie Niką Skraerį, slaptąjį agentą nusiųstą įsiskverbti į šešėlinę telepatinių teroristų organizaciją.

„Mane visuomet domino telepatinių galių, kurias vysto vyriausybė, idėja. Nors ir jie patys niekad nepripažįsta atlikinėję tokius eksperimentus," – kalbėjo prodiuseris Askarieh. Kol kas nepaskelbta studija ir režisierius, žinoma tik tiek, kad patys prodiuseriai dirba Universal Pictures kompanijoje.

pavojingai atrodantys padarai niekieno nevaržomi be galo grakščiai blaškosi prieš mus, o mes jų iki šiol nematėme! Tačiau neverta nerimauti, jeigu būsite neatsargūs ir priešai jus pamatys arba tiksliau pajaus, pamatysite ir jūs. Tik nespėję atsigauti po netikėto antpuolio, galėsite „pasimėgauti" kraupoku vaizdeliu: paslaptingasis padaras jau bus įpusėjęs į jūsų smegenų siurbimą. Taip pat jie gali atakuoti ir kitomis savo atakomis, todėl būkite pasiruošę, nes šie padarai tikrai nenuspėjami. Čia dar labiau paaštrėja stealth elementai, nes turime likti nepastebėti, o šie padariūkščiai tikrai po vieną nepuola, dėl ko patariu karts nuo karto įsijungti AV režimą. Na žinoma, jei žaidimo pabaigoje nebūsite atsargūs, nenustebkite, jei bėgdami link paskutiniojo boso, nejučia išsitaškysite į gabalus. Ne, čia ne nematomi priešai ir tuo labiau ne koks nors bug`as, o kiek aukščiau minėtosios nematomos minos. Jas taip pat galėsite pastebėti, įsijungę AV.

GINKLAI IR DAIKTAI

Na, kaip jau esame pripratę, šiame žaidime taip pat rasime ne mažai ant žemės besivoliojančių daiktų. Kartais tai bus vaistinėlės, kartais — mėlyni eleksyrai. Pastarieji papildys žemiau gyvybių stulpelio esantį Psi galios indikatorių. Žaidimo metu nei viena lentelė nedidės. Pradėsime žaidimą ir baigsime su tokio pat dydžio lentelėmis ir jokių „upgrade'ų" nesitikėkite. Vienintelis dalykas, kurį išmoksime žaidimo eigoje — tai galios. Įpusėję pirmąjį lygį, išmoksime TK, pradėję antrąjį — RV ir taip toliau. Dar čia galėsite surasti ir įvairiausių Keycard'ų ar kitokių kažką nulemsiančių daiktų.

Dabar keliais žodžiais apie žaidime naudojamus ginklus. Jie nėra pagrindinis žaidimo arkliukas, kaip pvz. galios, todėl jiems tiek daug dėmesio neskirsiu. Vienu metu galėsite su savimi nešiotis vos kelis ginklus. Vieną Nikas turės prisikabinęs už nugaros, o kitą įsidėjęs į specialų dėklą kelnėse. Iš viso jų yra aštuoni, tačiau vienas privalomas, t.y. jo negalėsite išmesti ar pakeisti kitu, o kitas yra kaip „bonus'inis" ginklas, ir jį gausite tik paskutinėje kovoje su bosu. Pradėsite žaidimą su pistoletu, o vėliau gausite šautuvą, kulkosvaidį, šratinį šautuvą, snaiperio ginklą, ugniasvaidį ir galiausiai raketsvaidį. Kai kuriuos ginklus, kurių neturėsite, galėsite gauti įlindę į priešo kūną. Maloniai nustebino tai, kad Nikas pats užtaisinės ginklą. Jis tai darys netgi tada, kai iššausime vos tris šovinius. Iš pradžių nesupratau, kam tai reikalinga, kai savo funkciją puikiausiai atlieka L2 mygtukas, tačiau, kai Nikas išmoko PK, viskas paaiškėjo. Būkite atsargūs ir užsimiršę nepaspauskite L2, nes vietoje užsitaisymo Nikas išleis visą siaubiančią ugnies bangą, kuri negailestingai sumažins jūsų Psi galios indikatorių.

DRAUGAI IR PRIEŠAI

Pats laikas aptarti pagrindinius žaidimo veikėjus. Piktasis Generolas pats nesugebėtų nieko padaryti. Jam talkina pavojingi

Mindgate komandos atstovai. Kadaise ir jūs tokiai priklausėte, tačiau ji suiro. Visi jos nariai moka ir yra gerai įvaldę vieną iš šešių galių, bet jūs sugebėjote išmokti visų šešių po truputį. Buvę kolegos dabar jus pasitiks kaip lygio bosai. Pirmajam teks žūti Jovui Leonovui, tobulai įvaldžiusiam MC galią. Antrasis — kaip reikiant storas Edgaras Baretas, sugebantis TK dėka pakelti netgi didžiulį benzovežį. Na, taip pat teks susikauti prieš burtininkę Wei Lu ir PK galios šalininkę Marlena Kesler. Vėliau turėsite progą susigrumti su paslaptingųjų padarų atradėju Nikolu Vrigtsonu, o galiausiai turėsite kovoti prieš patį generolą, tik kiek pasikeitusį. Žinoma, vienas jo tikrai neįveiksite. Karts nuo karto jums padės Sara Bleik, o atsidūrus laboratorijoje, jums keliolika minučių talkins daktarė Kimiko Džouns.

Na, o turbūt keisčiausias dalykas žaidime — tai visų šešių galių treniruotės. Pradėdami lygį ar tęsdami kurį nors epizodą staiga sustingsite, o per vidurį užsidegs

užrašas, pranešantis, kad prabudo viena iš jūsų galių. Tada jūs būsite nukelti į ateitį, kur galėsite pasimokyti atgimusios galios. Keisčiausia, kad visa tai vyks po 12, 7, 8, ar 9 metų nuo tų įvykių, kurie ką tik vyko jūsų televizorių ekranuose. Įdomiausia tai, kad čia Nikas jau bus su ūsais ir barzda. Jums treniruotis padės baisiai storas juodaodis, kuris apie nieką negalvoja, tik kaip kuo greičiau užvalgyti kelias picas ar kokį kitą jam priimtiną maistą. Kartais jis kaip reikiant prajuokina, o kartais pabosta.

APIPAVIDALINIMAS

Žaidimo grafika yra tikrai puiki. Labai gražūs efektai, detaliai sukurtas Nikas bei jo priešai. Taip pat stulbinančiai sukurti kraštovaizdžiai ir video intarpai. Kai mes nesikauname tamsiose bazėse, galime pasidairyti po rožinį dangų, aukso spalva nudažytą jūrą ar po kojomis boluojantį miestą. Labai žavėjausi šventykloje atliktais epizodais. Kaip nepakartojamai atrodo visi nuo seno išlikę raižiniai, kolonos, laiptai ir kaip tikroviškai pradeda kristi akmenys, kai šaudote į sienas arba daužote į jas gargaliuojančius priešus. Muzika atliko savo darbą ne ką prasčiau: kovų scenos persunktos roko, o paslaptingus ir tylius tyrinėjimus lydi tyli ir kupina netikėtumų melodija.

TO BE CONTINUED...

Perėję žaidimą, būsite gausiai apdovanoti „secret'ais", kuriuos rasite Extra content kataloge. Jeigu žaidime rasdavote mįslingus nykštukus, čia jau bus atrakintos papildomos misijos. Perėję žaidimą skirtingais režimais, atrakinsite vis ką nors naują. Čia

bus ir video galerija, ir koncepcinių piešinių pasirinkimas, žodžiu — viskas, ko reikia. Maža to, kūrėjai netgi įdėjo nepavykusius ir iškirptus epizodus, kuriuos tikrai su mielu noru peržiūrėjau. Taip pat galite atrakinti cheat'us, kokius — tegul būna mažytė paslaptis. O įsijungę special features skyrelį, kuris atrakintas jau nuo pirmųjų žaidimo minučių, galėsite peržiūrėti Psi secrets video, Area 51, Suffering ir MK: Deception treilerius bei specialiai žaidimui sukurtos grupės Cold dainos klipą! (beje, jos vokalistas labai primena Andrių Mamontavą).

Galop po nerealaus finalo ekrane pasirodo erzinantis užrašas To be continued... Na žinoma, geras kūrinys vertas tęsinio, kad ir kaip ten būtų. Baigdamas savo recenziją, norėčiau dar kartą pasakyti, kad čia pamatysime ir daug bei įvairaus action, ir paslaptingus atsiminimų labirintus, taip pat įvairiausius bosus — pradedant buvusiais kolegomis, baigiant drakonais, turinčiais tris gyvačių galvas. O taip pat gražios ir apgalvotos dvikovos, eiliniai gėrio ir blogio susirėmimai, tačiau visa tai — naujame apvalkale. Visa tai tiesiog būtina pamatyti!

ĮDOMUMAS 94
Neįtikėtinų galių demonstravimas ilgai neatsibosta.

GRAFIKA 91
Visa tai tikrai įspūdinga.

MUZIKA 87
Dar labiau prikausto prie televizoriaus ekrano.

GARSAS 90
Aiškūs ir švarūs dialogai.

VALDYMAS 84
Tiek daug įvairių veiksmų sutelpa viename pultelyje.

IŠVADA
Psi-Ops yra būtent tai, kas atgaivins visko mačiusias „geimerių" širdis, būtent tai, kas kas prasidės nesibaigiančiais aikčiojimais ir nesibaigs dar ilgai, juolab, kad easy režimas - tik apšilimas.

SUDĖTINGUMAS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 94

Richard Burns Rally

DRIVING WHEELS FIRST!

Kūrėjas: Warthog | **Leidėjas:** SCi | **Data:** 2004-07-09 | **Žanras:** ralio simuliatorius

Nelabai žinau, kuo nusikaltau VA kolektyvui, o ypač gerbiamam kolegai Ričardui (Ryčkai), kad jie pastaruoju metu mane taip kankina. Galbūt, jie nusprendė, kad gyvenime turiu per mažai problemų? O gal jie mano, kad nerviniu pagrindu galvoje atsirandantys žili plaukai, man tinka...

Artojas

Tokios mintys mano galvą užplūdo ne šiaip sau. Tik prisimenu žaidimą Athens 2004 ir kūną nukrato šiurpas. O juk mano kolegos tapšnojo per petį ir, klastingai šypsodamiesi, linkėjo gero vakaro... Kai Ryčka pamosavo Richard's Burns dėžute ir pasiūlė rašyti recenziją, kažkaip savaime susigūžiau. Jo šypsena nežadėjo nieko gero...

– Bet juk žaidimo pavadinime tavo vardas, — sulemenau...
– Nieko tokio, — atšovė mano pilkųjų smegenų ląstelių žudikas, — rašyk tu!
Grįžau namo, su viltimi, jog pasimėgausiu raliu, nors jaučiau, kad įvykiai klostysis priešingai.

UŽBĖGIMAS UŽ AKIŲ NR. 1

Noriu užbėgti už akių, viskam, ką rašysiu vėliau, ir pasakyti, kad žaidimus Athens 2004 ir RBR vienija vienas bruožas — jie abu gali įvaryti į neviltį net ir pačius atspariausius žaidėjus. Abu šie žaidimai išsišiepusį ir nieko neįtariantį žaidėją akimirksniu gali paversti milžinišku nervų ir nevilties gumulu, pasiryžusiu naikinti viską, kas juda ir nejuda... Pradėdamas, žinoma, nuo pultelio, vairo ar TV.

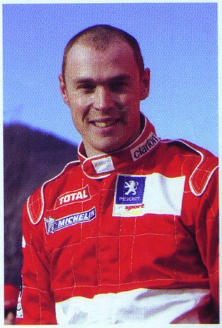
Tiesa, šie du žaidimai turi ir vieną skirtumą: Athens 2004, kaip jau minėta, yra, švelniai tariant, antrarūšis šlamštas, nežinia kodėl karaliaujantis topuose, kai, tuo tarpu, RBR yra pasiutusiai geras, meistriškai „sukaltas" ralio simuliatorius, kuriam patekti į topus bus daug sunkiau... Tai tikrasis Hardcore!

PIRMASIS?

Pirmosios mintys, šovusios į galvą tik pabandžius Richard Burns Rally, buvo susijusios su ralio žaidimų praeitimi. Kiek kartų mes girdėjome žodžius simuliacija, fizika, realizmas, ir įsivaizdavom, kad žinom, kas yra ralis. Tiek mes, tiek, manau, ir daugelis jūsų, ne kartą kėlėm Colin McRae žaidimus į aukštumas, kaip ypatingus ir itin tikroviškus. RBR negailestingai daužo visą praeitį į šipulius ir galvoje palieka vaakumą. Susidaro įspūdis, kad tikro simuliatoriaus mes nesame matę. Jokiu būdu nesupraskite manęs klaidingai — tikrą ir ligi šiol vienintelį vairavimo simuliatorių GT seriją mes vis dar pripažįstame kaip geriausią, bet juk tai ne ralis...

Visa bėda, greičiausiai, tame, kad tikros simuliacijos niekas nenori (kalbu plačiąja prasme). GT serija per stebuklą išsikovojo pagarbą žaidėjų gretose, bet tai, ko gero,— vienintelis toks žaidimas pasaulyje. Koks toks? Velniškai sudėtingas ir pasiutusiai populiarus. Visais kitais atvejais žaidėjai mieliau renkasi arkadas, o kūrėjai — aukso viduriuką. Taip ir gaunasi, kad pastaruoju metu ypač populiarūs ralio žaidimai dienos šviesą išvysta kaip geros arkados bei simuliatoriaus mišinys. Jei kūrėjai skiria daugiau dėmesio automobilio parametrų nustatymams, tuomet patį važiavimą padaro paprastesnį, kad, neduok dieve, garaže padarytos klaidos nesužlugdytų žaidėjo trasoje. Jei važiavimo procesas maksimaliai priartintas prie realizmo ir yra sunkiai „kremtamas", žaidime būtinai atsiranda „upgrade'inimo" galimybės, kurias anksčiau ar vėliau išnaudojęs žaidėjas vis tiek nugali. Tai štai... RBR'ui labai stipriai nusispjauti — laimėsit jūs ar ne. Įtariu, jog būtent šis bruožas paverčia žaidimą ypatingu ir, turbūt, visai tikrovišku simuliatoriumi.

RIČARDAS BURNSAS



Naujas vardas, skambantis, kai kalbama apie ralio žaidimą, anaiptol nėra toks tikrojo ralio pasaulyje. Ričardas Burnsas yra geriausias Britanijos ralio vairuotojas per pastaruosius tris sezonus, tapęs Pasaulio ralio čempionu dar 2001–aisiais metais. Beje, ši pergalė pasiekta po atkaklių dviejų praėjusių sezonų, kurių metu Burnsas vis atsidurdavo antroje pozicijoje. Įdomi detalė yra ta, kad Ričardas 2001–ųjų sezone pelnė tik vieną ralio etapo pergalę, tačiau bendroje įskaitoje dėl stabilaus važiavimo tapo nugalėtoju.

Pirmuosius tris metus važiavęs Subaru komandoje, 2002–aisiais Ričardas perėjo į Peugeot ir gynė savo titulą, vairuodamas 206 WRC modelį. Na, o šiemet jis vėl sugrįžo į Subaru komandą.

Ričardas Burnsas gimė 1971–aisiais ir anksti pradėjo domėtis motosportu, būdamas 11–os jis jau prisijungė prie automobilių klubo. Na, o galimybė tapti ralio vairuotoju atsirado sulaukus 15–os, kai kartu su instruktoriumi buvo galima mokytis Velso ralio mokykloje.

1993–aisiais Ričardas tapo jauniausiu britų ralio čempionato laimėtoju, o Pasaulio ralio čempionate startavo 1998–aisiais su Mitsubishi, vėliau visam sezonui perėjęs į Subaru komandą.

Ričardas Burnsas ir jo šturmanas Robertas Reidas į žaidimo kūrimo procesą įsitraukė nuo pat pirmųjų jo kūrimo stadijų. Jų informacija ir patirtis buvo naudojama kuriant esmines ralio simuliacijos vietas — nuo trasų dizaino iki automobilio vairavimo. Pačiame žaidime Ričardas Burnsas prisidėjo šiose vietose:

Forest Rally mokykloje : ralio mokykla Šiaurės Velse, kur Burnsas pradėjo mokytis ralio vairavimo, yra atkurta žaidime. Ričardas moko žaidėją esminių įgūdžių, reikalingų pradėti ralio karjerą.

Ralio patarėjas: Ričardas duoda esminius patarimus žaidėjui, kuomet šis „mokosi" ralio mokykloje, aptaria trasos sąlygas, žaidėjo pasirodymą ir važiavimą.

Challenge režimas: čia galima žaisti tiesiogiai prieš Ričardo pasirodymus įvairiose žaidimo trasose.

Tempo pastabos (Pace Notes): Ričardas parašė ir įgarsino visas tempo pastabas žaidime.

BURNSELI MEISTRELI

Net ir tuo atveju, jei jausitės ypatingais ralio dievais, prieš pradėdami žaidimą, patirsite milžinišką psichologinį spaudimą. Žaidimo kūrėjai primygtinai reikalaus įveikti „Driving School" iššūkius. Tai savotiškas treniruočių režimas, kurio metu pats Ričardas Burnsas mokys jus ralio subtilybių. Kad ir kaip ten būtų, tenka pripažinti, kad spaudimas daromas ne be reikalo... Pirmą kartą rimčiau „strigau" paskutinėje pradedančiojo lygio misijoje. Jūs, žinoma, galite abejoti mano gabumais, bet man šis „strigimas" šį tą reiškė... Pradėjau nerimauti, ir, palikęs minkšto fotelio glėbį, nuklibinkščiavau ieškoti vairo...

UŽBĖGIMAS UŽ AKIŲ NR. 2

Vienas mano labai gerbiamas pažįstamas, išbandęs RBR PC versiją su klaviatūra, pareiškė: „Žaisti RBR, naudojant klaviatūrą,— tai tas pats, kas mylėtis hamake, atsistojus ir apsiavus lastais". Perfrazuojant, būtų galima sakyti, kad žaisti, naudojant klaviatūrą, beprotiškai sudėtinga ir tai neteikia jokio malonumo. PS2 atveju mus gelbėja valdymo pultelis, tačiau jei paklaustumėte manęs, atsakyčiau, kad tai tas pats, kaip ir su klaviatūra, tik be lastų — ne itin sudėtinga, tačiau malonumo jokio. Žinoma, kebli padėtis, bet išeitis yra. Vairas.

MOKYK SAVO VAIKUS

Prisijungęs vairą, dar kartą pamąsčiau apie savo nervus. Jie gedo. Tačiau būtent vairas ir atskubėjo jiems į pagalbą. Pradėjau žaidimą nuo pradžių ir nuotaika ėmė gerėti. Galų gale pajutau, kad galiu suvaldyti automobilį, o dar svarbiau — pajusti savo klaidas ir jų nebekartoti. Kai „prisikasiau" iki lygio, kuriame buvau „strigęs", įveikiau jį pačio pirmo bandymo metu. Susierzinimą pakeitė azartas, beje, išlikęs iki šių dienų.

Ko gi mus moko ralio mokykla? Iš principo mokymosi režimas veikia panašiai kaip ir GT license režimas. Mums duodama užduotis, kurią turime įveikti per tam tikrą laiką ir tam tikromis sąlygomis. Skirtingai nei GT serijoje, RBR moko ne elementarių vairavimo gudrybių, o specifinių ralio triukų. Ričardas kantriai aiškina mums duotas užduotis ir nepamiršta paminėti, kokiais atvejais naudingiausia naudoti išmoktus triukus. Jei mums nepavyksta įveikti tam tikros užduoties, galime paprašyti Burnso, kad jis parodytų, kaip tai daroma, ir bandyti vėl.

Daugelį jūsų, ko gero, nustebins ir vidutinis važiavimo tempas — maždaug 80–100 km/h. Gan kuklu po visų pasiskraidymų CMR'e? Smagu ir tai, kad treniruočių režime veikia visi pažeidimo modeliai, tad net pasirinkę pradinukų lygį, ypač didelių nuolaidų nesitikėkite. Pakanka nepaklusti Burnso nurodymams, ir tam tikram ruože pralėkti kiek greičiau nei buvo liepta, ir būsite baudžiami. Tiesą pasakius, jus nubaus važiavimą stebintis DI, bet jei jis to nepadarys, tai padarys medis, kelmas ar šalikelėje besivoliojantis akmuo. Susidūrimo ir pažeidimų modelis itin realistiškas, tad kartais didesnės klaidos padaro mažiau žalos, nei nekaltas stuktelėjimas. Kodėl? Todėl, kad viskas priklauso nuo to, kokia vieta ir kokiu greičiu buvo stuktelta. Žaidžiant RBR, išvesti iš rikiuotės greičio dėžę, prakiurdyti radiatorių ar perkaitinti variklį yra daug papraščiau, nei išmokti garsiai spragsėti pirštais.

Smagu, kad į automobilio pažeidimus reaguoja ir šturmanas. Jis gailiai aimanuoja susidūrimų metu, o kai sugenda kokia nors detalė, draugiškai mus apie tai įspėja. Maloni detalė, beje.

Tiesa, žaidimo kūrėjai privalėjo numatyti, kad jų žaidimas ganėtinai sudėtingas, ir mygtukas „restart" bus žaidėjų „duona ir druska". Tą patį treniruočių etapą tenka pravažiuoti 10–15 kartų, kol galų gale pasiekiamas rezultatas, tad būtų malonu, jei lygio užkrovimas vyktų žaibiškai. Deja deja, žiūrint PS2 mastais, visai trumputės atkarpėlės užkrovimas trunka ištisą amžinybę (na, galbūt, kokias 40sek.), tad jei prie to dar pridėtume dėl nesėkmių susidariusią įtampą...

JUST RALLY

Jei nekreiptume dėmesio į itin aukštą sudėtingumo lygį ir nepriekaištingą vairavimo simuliaciją, Richard Burns Rally galėtume vadinti tipišku ralio žaidimu. Kūrėjai ne itin varginosi ir nesistengė išrasti dviračio. Tik įveikę treniruočių režimą ir sužinoję, kokią naudą teikia akseleravimas bei stabdymas vienu metu, ir koks baisus dalykas yra keturių ratų blokavimas, gausite teisę dalyvauti „Season" režime. Tai tradicinis ralio sezonas, kurio taisyklių aiškinti, manau, nereikia. Be abejonės, tai pats smagiausias ir azartiškiausias režimas, ir jei pirmame sezone bendroje įskaitoje užimsite viso labo penktą vietą, džiūgausite taip, lyg būtumėt laimėję pirmąjį CMR'e. Jei tiksliau — idealiai pravažiavę CMR sezoną užrištomis akimis, nesididžiuosite savimi taip, kaip pelnę prizinę vietą RBR'e.

Be sezono dar, žinoma, rasite Quick Rally, žaibiškam pasivažinėjimui bei trasų šlifavimui, ir Richard Burns Challenge režimą. Jei atvirai — tai iš Challenge'o tikėjausi kiek daugiau (kažko panašaus į Toca karjeros režimus), nei paprastučio Time Trial, kurį gavau. Na, bet ką darysi, palenktyniauti su žymaus ralisto šešėliu taip pat smagus užsiėmimas.

Kiek nuvylė pradinis ralio sezonui pateiktų automobilių sąstatas. Pradėti savo gyvenimo lenktynes galėsite su vienu iš trijų automobilių: Subaru Impreza, Mitsubishi Lancer arba Toyota Corolla. Progresuojant žaidime ir skinant pergales, atrakinama daugiau automobilių, bet, jei pažvelgsime į žaidimo sudėtingumo lygį, suprasime, jog ne visi sulauks savojo Peugot 206.

Pasirinkę automobilį, be abejonės, pateksite pas technikus, kurie nekantraudami lauks jūsų nurodymų, mašinos derinimo atžvilgiu. Būsiu atviras — veikti yra ką. Savo automobilį galėsite suderinti iki smulkmenų, tad jei esate didelis vidinio „tiuningo" mėgėjas, jums užteks ir šios žaidimo dalies. Be jokios abejonės, mašinos suderinimas turės milžinišką įtaką jos valdymui, tad būkite atsargūs... Galbūt, nepamaišytų po ranka turėti ir mažą knygelę... Konspektams.

STABDOM?

Galų gale. Po daugiadienių kančių treniruočių režime, po žaibiško automobilio pasirinkimo (Subaru Impreza), po neilgų dvejonių automobilio suderinimo meniu, galų gale stojau prie starto atžymos. Na, kaip ir daugelis jūsų, aš pratęs gazuoti iškart, kai tik automobilis patenka ant starto tiesiosios, RBR — ne išimtis. Tik užsikrovus lygiui, igrūdau pirmą bėgį (žaidžiant būtina naudoti rankinius bėgius, Ričardas Burnsas jums tai paliudys) ir truktelėjau... Ką? Koks „false start'as"? Pasirodo, šitame žaidime yra ir toks dalykas.

Nežiūrint į tai, kad už ankstyvą startavimą dalinami baudos taškai, ši detalė mane labai nudžiugino. Štai toks turi būti požiūris į simuliaciją.

Visa kita važiavimo metu labai jau priminė treniruočių režimą: taip pat sudėtinga, tokie patys klastingi posūkiai ir pakelėse išmėtyti akmenys, skirtumas tik vienas — trasos kelis kartus ilgesnės. Nesvarbu, kokiame sudėtingumo režime važiuosite ir kokio lygio pažeidimo modelis bus įjungtas, žaidimas vis tiek bus sudėtingas. RBR sezono varžybos, ko gero, yra didžiausias pastarųjų metų iššūkis, kokį tik man teko sutikti žaidimuose. Tiesą sakant, jei žaidėjas nejaučia ypatingo potraukio itin aukšto sudėtingumo ir realistiškumo žaidimams, susidraugauti su RBR'u bus gan sunku. Protas realiai atsisako suprasti, kad viena nedidelė klaidelė, vieną sekundę per ilgai užlaikytas stabdžio pedalas, gali privesti prie milžiniškos avarijos, kurios padariniai bus juntami viso ralio metu. Žaidimas leidžia mums suprasti, kur padarytos klaidos, bet visiškai neskuba mums leisti jas taisyti. Ko gero, realiame gyvenime viskas vyksta ne kitaip...

DINK IŠ KELIO, ŽALIAS

Kalbant apie žaidimo grafiką, reiktų pasakyti, kad RBR mane įtikino. Kuriant ralio žaidimus, stebuklų nebūna. RBR atrodo taip, kaip ir turi atrodyti tvarkingas ir kokybiškas ralio žaidimas, tačiau kažkokių ypatingų grafikos šedevrų nesitikėkite. Vis tik žaidimo naudai galima pasakyti daug šiltų žodžių. Visų pirma — tai lenktynių geografija bei autentiškos trasos. RBR į sezoną įtrauktų valstybių ar trasų kiekiu nenusileidžia konkurentų žaidimams. Maža to, jame pastebėjau daug mažiau grafikos nesklandumų, nei, sakykime, paskutiniuosiuose CMR. Ypatingų pagyrų verta ir gamta, kuri šiame žaidime yra gyva. Automobiliai atrodo gan smagiai, jų mastelis, lyginant su aplinkos, gal ir kelia abejonių, bet stebėdami jį trečiojo asmens akimis, toli nenuvažiuosite — mažų mažiausiai teks kraustytis ant priekinio buferio arba į savo vietą vairuotojo sėdynėje.

Nuoširdžiai prisipažinsiu, kad mane nustebino kūrėjų dėmesys detalėms. Jau minėjau baudas už ankstyvą startą, tačiau dulkių elgesys žaidime mane šokiravo daug labiau.

Trasoje nestinga ir gan kokybiškų žiūrovų, ir bandančių palysti po ratais fotografų. Pastarieji mūvi žalias apsaugines liemenes, ir tik jį išvydęs, nevalingai spusteli stabdį... Nieko, jei danga gera — toks nevalingas stabdymas dar gali būti ir naudingas, tačiau jei važiuojame šlapiu žvyru... Visokių dalykų gali atsitikti.

Perskaitę šias eilutes, nustebsite, kodėl pradžioje minėjau, kad nėra stebuklų? Galbūt, taip pasakiau dėl pernelyg ūkanoto bendro vaizdo. Nesvarbu, kokiomis oro sąlygomis važiuosite, jūsų neapleis pojūtis, kad tuoj tuoj prapliups lietus. Na, bet ne tai svarbiausia...

Žaidimo įgarsinimas, ko gero, prilygsta jo valdymui ar fizikai. Autentiškas automobilių darbo garsas, egzotiški išmetamojo vamzdžio pokštelėjimai, kažkur žemai dūzgianti turbina — visa tai yra žaidime ir džiugina ausį. Nustebino ir šturmanas. Visų pirma dėl jau minėtų aimanų smūgio atveju, antra — dėl itin tikslaus ir raiškaus legendos skaitymo. Ilgai mąsčiau, kaip apibūdinti šturmano darbą vienu sakiniu, ir sumąsčiau, kaip apibūdinti dviem. Pirmą kartą gyvenime žaidžiau ralį ir nestebėjau nurodančių posūkį rodyklių. Šturmano patarimų buvo daugiau nei per akis, todėl visą dėmesį galėjau sutelkti į

kelią, o svarbiausia,— į šalikeles, kur tūno klastingi akmenys.

FINALAS

Na ir pabaigai... RBR labai jau subtilus daiktas. Tai žaidimas, kurį rekomenduočiau kiekvienam, tačiau su juo susidraugaus toli gražu ne kiekvienas. RBR tikrai sudėtingas ir kamuojantis žaidimas, tačiau patys suprantate, kiek malonumo jame teikia pergalės. O ir jos ne visiems reikalingos. Tiesiog, važinėdamas Japonijos trasomis vidutinišku 30–60 km/h greičiu, jutau malonumą vairuoti. Tiesiog vairuoti. Neskubant ir nesidaužant, važiuoti savo ir tik savo malonumui. Rankomis jungiamos pavaros, puikus vaizdas iš vairuotojo kabinos, beprotiškai malonus vairavimo pojūtis — visa tai lyg ir yra. Viskas, ko trūksta šiuolaikiniam žaidėjui,— tai kantrybė. Taip sakydamas, jokiu būdu nenoriu nieko užgauti, juolab, kad kantrybės stigo ir man. Tiesiog tokie faktai. Tiesiog todėl RBR nepateks į pasaulinius top'us. Tačiau neabejoju, kad ir po penkerių metų apie jį bus kalbama...

ĮDOMUMAS XX

Atsisakau vertinti, mat žaidimo įdomumas tiesiogiai susijęs su žaidėjo kantrybe, kuri pas visus mus skirtinga.

SIUŽETAS 74
Kartais pamirštamas toks paprastas žodis kaip logika...

GRAFIKA 80
Likusius 20 nubraukiau už rūką.

MUZIKA 85
Meistriškai sukompiliuotas garso takelis.

GARSAS 90
Puikus įgarsinimas, puikus šturmano darbas.

VALDYMAS 95
Vertinimas galioja tik tuo atveju, jei žaidžiama su vairu. Balas gali kisti, priklausomai nuo vairo kokybės.

IŠVADA
Tai, ko visi laukė ištisus metus. Tai, apie ką svajojo žmonės, nuolatos kartojantys frazę ralio simuliatorius. Tai, ką, deja, ne visi priims ar supras.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 89

Formula One 2004

NUOSAVAS F1 SEZONAS

■ **Kūrėjas:** SCEE | **Leidėjas:** SCEE | **Data:** 2004-08-31 | **Žanras:** lenktynės

Šiemetinis Formulės 1 sezonas į istoriją įeis kaip tikrai išskirtinis, pažymėtas ryškiai raudona Ferrari spalva. Be jų šiemet nieko daugiau nėra. Nors iki sezono pabaigos liko dar ne vienos lenktynės, Šumacheris jau — čempionas (eilinį kartą), pati Ferrari komanda, nors dar netituluota, tačiau, be abejo, „nusineš" instruktorių taurę. Į istoriją šis sezonas įeis, ko gero, ir kaip pats neįdomiausias, atnešęs mažiausiai intrigų ir netikėtumų. Taisyklė viena — Ferrari visada priekyje. Tačiau mums ir tik mums, PS2 žaidėjams, suteikta galimybė pasidaryti savo sezoną, kupiną kokių tik nori intrigų.

Ryčka

Formula One 2004 — tai antrasis iš eilės Sony F1 žaidimas. Priminsime, kad prieš du metus Sony perėmė Formulės 1 žaidimų licenciją iš Electronic Arts ir ja disponuos iki pat 2007-ųjų metų. Taigi užjaučiame kitų konsolių ir PC turėtojus, bet su formulėmis važinėsimės tik mes (na, dar ir tie, kurie įsigis PSP — jam irgi anonsuotas šis žaidimas).

Formula One 2004 puikiai išnaudoja šią licenciją ir pateikia mums pilnavertį šių metų sezoną su visomis komandomis, vairuotojais, ir, be abejo, trasomis. Taip taip, juk šiemet atidarytos dvi labai egzotiškos naujos F1 trasos Bahraine ir Kinijoje, tad išties smagu, kad galime jose pasivažinėti ir mes. Dar daugiau, Kinijos trasą išvystame netgi anksčiau, nei tikrame sezone (Kinijos Grand Prix etapas rugsėjo 26 dieną)! Kartu žaidimas stengiasi mum

suteikti įvairiapusišką F1 bolidų vairavimo patirtį — nuo lengvos, kiekvienam prieinamos arkados iki jautriausios simuliacijos.

Formula One 2004 siūlo keletą žaidimo režimų. Pagrindiniai yra trys: arkada, simuliacija ir karjera. Greičiausiame ir paprasčiausiame arkados režime galime pasirinkti vieną trasą arba arkadinį sezoną ir jame sudalyvauti. Nėra jokių treniruočių ar kvalifikacijų, tiesiog startuojate iš paskutinės vietos ir lekiate finišo link, stengdamiesi aplenkti kuo daugiau varžovų. Simuliacija yra detalus F1 sezono atkartojimas. Čia galima rinktis atskiras trasas, vadinamas „savaitgaliais", su visomis treniruotėmis, kvalifikacijomis ir lenktynėmis. Be abejo, čia rasime ir pilną šių metų sezoną su tiksliomis treniruočių, kvalifikacijos ir lenktynių taisyklėmis (jos šiemet buvo kiek pakeistos). Be abejo, tiek vieno savaitgalio, tiek viso sezono važiavimo metu mes nesame priversti pravažiuoti visas treniruotes (jų yra keturios) ar kvalifikacijas. Viską galima trumpinti ar tiesiog praleisti ir keliauti tiesiai į lenktynes, tačiau tuo atveju startuosite kaip arkadiniame režime — iš paskutinės pozicijos.

Ilgiausias ir išsamiausias yra karjeros režimas, ryškiai įkvėptas paskutinio EA F1 darbo Formula One Career Challenge. Žaidėjas bando karjerą pradėti nuo pačios apačios. Turi įveikti keletą testinių bandymų, vėliau dirbti pilotu – bandytoju kurioje nors komandoje, kol galiausiai „prasimuša" iki pirmojo piloto pozicijos vienoje iš pagrindinių komandų. Karjeros režimas ne tik gilus ir įdomus, jis padės (na, tiksliau, privers, nes trauktis nėra kur) išmokti įvairių Formulės 1 bolido vairavimo subtilybių, mintinai „iškalti" kiekvieną trasos įlinkimą ir posūkį bei įvaldyti priešininkų lenkimo manevrus.

Be režimų savo žaidimo lygį ir vairavimo sudėtingumą galima nusistatyti opcijų pagalba. Čia galima įjungti ar išjungti įvairias važiavimui įtaką darančias funkcijas, tokias kaip oficialios F1 taisyklės, dužimai, keletas pagalbos tipų ir panašiai. Galima pasirinkti ir bolido pavarų dėžės tipą, trasų ilgį, oro sąlygas ir keletą kitų dalykų.

Atskirai reikia paminėti F1 2004 valdymą, leidžiantį išties pajusti bolidą ir jį tiksliai valdyti. Triukas paprastas — žaidimo valdymas visiškai analoginis. Kairiąja analogine rankenėle vairuojame bolidą, o dešiniąja akseleruojame ir stabdome. Na, norint dar galima įsijungti pusiau automatinę pavarų dėžę, tada prireiks ir menčių klavišų bėgiams perjunginėti. Tačiau iš esmės savo galinguosius ir greituosius bolidus valdome dviem svirtelėm, ir tai, reikia pasakyti, labai patogu. Žinoma, reikia laiko, kad priprastum ir „pajustum" tiek vairavimo, tiek akseleravimo / stabdymo jautrumą, tačiau visa tai įvaldžius gauname išties sklandžią bolido kontrolę. Kūrėjai išties neblogai padirbėjo, ruošdami mums tokias valdymo galimybes. Kita vertus, kad ir koks valdymas būtų sklandus, pultelis tokiame žaidime niekada neatstos vairo. Tad jei norite pamušti visus rekordus ir įveikti visas karjeros užduotis, pagalvokite apie kokybiško vairo įsigijimą — žaidimas tikrai įgaus kitą prasmę.

Nors Formula One 2004 yra išties kokybiškas simuliatorius, jis neapsieina ir be didesnių ar mažesnių nesklandumų. Pirmiausia ausį baisiai rėžia komentavimas: komentatorius moka tik keletą frazių, kurios yra „prisegtos" prie tam tikrų įvykių, tad važiuojant, girdime vis tas pačias „sausas" replikas, kurios vienu metu įvykstant keliems įvykiams dar ir painiojasi tarpusavyje ar pasigirsta ne laiku. Nedžiugina ir bendras žaidimo nutolimas nuo paprastos publikos: Formula One 2004 gali pasirodyti tiesiog per daug sudėtingas ir „kietas" neprisiekusiems šių lenktynių fanams. Vadinamieji „kazualai" – žaidėjai čia tikrai neapsistos, nes netgi arkados režimas reikalauja bolido vairavimo įgūdžių ir bendrų žinių apie šias lenktynes. Kitas dalykas — žaidimas neypatingai skiriasi nuo praėjusiais metais Sony išleisto F1 simuliatoriaus. Tad paprastam žaidėjui, tik karts nuo karto pasižiūrinčiam Formulės 1 lenktynių transliacijas, pakeitimai ir naujovės žaidime nebus tiek reikšmingi ir verti naujo pirkinio. Žodžiu, Formula One 2004 vertingu produktu gali tapti tik prisiekusiems F1 fanams, kuriems svarbi kiekviena šio sporto smulkmena, ir kurie siekia viską išbandyti ir įvaldyti patys. Tai daryti bus tikrai įdomiau, nei stebėti intrigų neteikiantį ir aiškų šiemetinį Formulės 1 sezoną.

ĮDOMUMAS 81
Išsamus karjeros režimas, gerai subalansuoti arkados ir simuliacijos režimai.

GARSAS 85
Kiek „paglotninta" nuo praėjusių metų, tačiau jokios revoliucijos.

MUZIKA 65
Lenktynių metu vienintelė muzika bus variklių zvimbesys. Kitur jos taip pat, galima sakyti, nėra.

GRAFIKA 72
Variklių darbas tiesiog žavintis, tiesa, „sausas" komentatorius jį perrėkia.

VALDYMAS 88
Sklandi ir jautri analoginė bolido kontrolė. Išties puiku, tačiau vairas vis dar rekomenduotinas.

IŠVADA
Puikus žaidimas populiariausių pasaulyje lenktynių fanams. Nežinantiems, kas per raidelės yra F1, čia nelabai bus ką veikti, nebent kantrybės užtektų tiek, kad žaidimas „užkabintų" ir ant lenktynių stebėjimo, t.y. padarytų iš jūsų F1 faną.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 82

Catwoman

AR KATĖS GALI BŪTI PAVOJINGOS ?

■ **Kūrėjas:** EA Games I **Leidėjas:** Electronic Arts I **Data:** 2004-08-06 I **Žanras:** veiksmo

Turbūt visi sutiksite, kad EA tikrai moka kurti žaidimus, pagal kino ekranuose siaučiančius filmus. To įrodymas yra kultinis Žiedų Valdovas arba nepakartojamas agentas Džeimsas Bondas. Jau įsitikinome, kad EA pasirodo tiesiog blizgančiai, kai kalba eina apie lenktynes, sporto žaidimus ar apie slaptas užduotis... Tačiau dabar jų rankose naujas didvyris, turintis savo praeitį, savo jausmus. Vienas neatsargus žingsnis ir...

Dante

Tik įsijungus žaidimą, nustebina loading ekranas, baisiai panašus į Everything or Nothing. Toliau — intriguojantis meniu ir jūs išmetami į pirmąją misiją, kurią sėkmingai įveikę, sužinosite liūdną Patience Philips istoriją. Ji buvo nužudyta, tačiau kitą naktį vietoje jos pasirodė Moteris Katė. Įdomu, bet kas gi toliau? Katė nusprendžia atkeršyti visiems, kas prisidėjo prie jos tariamos mirties. Išgyvenę kelis nelauktus siužeto vingius, pamatome tipinę pabaigą...

Čia nebus jokių pasiutusių aštuonkojų, kokius regėjome Spider Man žaidime, ir tikrai neturėsime antgamtinių galių, kokiomis galėtų pasigirti Supermenas. Viskas daug papraščiau. Nuo viešumo apsaugantis kostiumas, paprastas botagas, aštrūs, bet dirbtiniai nagai ir paprasti žmonės, kuriuos galėsime priversti šokinėti po konteinerius. Tiesa, žavioji Halle Berry (Moters Katės personažas į žaidimą kruopščiai ir labai gražiai perkeltas tiesiai iš filmo) žaidime bus labai lanksti ir greita, tokia, kokia ir turi būti katė.

Visų pirma į akį krito šio žaidimo panašumas į Prince of Persia: Sands of Time. Čia taip pat privalėsime suptis ant vamzdžių, bėgioti namų stogais, šokinėti nuo sienos ant sienos. Bet Prince of Persia buvo tam paruoštas, pateikdamas mums paprastą valdymą, o Catwoman kūrėjai, ko gero, apie tai nesusiprotėjo pagalvoti. Valdymas iš tiesų yra siaubingas, o kūrėjai, šito nė neįtardami, sąmojingai leido kamerai krėsti tokius kvailus pokštus! Kartais, norint užšokti ant vamzdžio, kamera grubiai persisuka, ir mes turime bėgti skersai, o tai vos ne garantuoja, kad žnegtelsime žemėn, taip nukratydami nemažai deimantų iš savo gyvybių indikatoriaus. Taip taip, jūs perskaitėte teisingai, Halle Berry gyvybių indikatorius bus pildomas deimantais.

Žaidime bus 5 lygiai po 2 epizodus ir vienas lygis, įkūnijantis savyje vos vieną epizodą. Iš viso turėsime pereiti 11 epizodų. Iš pažiūros tai nėra daug, bet kiekvienas jų truks gana ilgai, todėl veikti tikrai bus ką. Pirmieji lygiai nukels jus į juvelyrinę parduotuvę ir visus tamsius gatvių užkaborius. Kiek vėliau turėsite progą

pasispardyti naktiniame klube ir išgyventi gamykloje, o galiausiai persikelsime į prabangią pilį ir milžinišką blogiukų kompanijos pastatą. Iš tiesų lygiai gana įvairūs. Kartais jums teks vos ne visą epizodo dalį lakstyti, šokinėti ir kabinėtis įvairiais vamzdžiais, panašiai kaip minėtajam Princui, kartais vien tik kautis su priešais arba visą lygį lakstyti statomais namais ir nardyti tarp visų statybinių medžiagų, stengiantis bet kokia kaina išvengti snaiperių šūvių, kurie laikui bėgant tikrai įkyrės.

Dabar pamėginsiu jums papasakoti apie kovos sistemą, kokios tikrai nesitikėjau. Tiktai pritūpę, galėsime atlikti stipresnes atakas. Turiu omenyje įvairius akrobatinius triukus, prieš kuriuos priešai pasirodys bejėgiai. Tik viena bėda — smūgiuosime pasitelkę dešiniąją analoginę lazdelę. O atsistoję, ta pačia analogine lazdele valdysime botagą. Juo užsikabinsime už vamzdžių, prisitrauksime katės emblemas, už kurias vėliau gausime prizus, taip pat botago dėka galėsime mėtyti į priešus įvairias nuolaužas ar daiktus. Gana keista, bet rankenas ir mygtukus Halle Berry aktyvuos irgi botagu. Kad jums nepasidarytų liūdna, kovos vietoje bus pristatyta, arba tiksliau primėtyta, visokio šlamšto: senų dėžių, kartono, kėdžių, kartais netgi vienas–kitas konteineris. Jeigu priešas stovės arti kurio nors objekto, tiesiog įsibėgėkite ir partrenkite jį. Tada jis tiesiog ims ir įlėks į konteinerį ar trenksis tiesiai į kurią nors lūžtančią dekoraciją.

Čia vėl bėda — priešai nemiršta. Netgi numesti nuo gamyklos stogo, jie tučtuojau atsisės ir susiims už galvos, tarsi pabudę iš košmaro. O jeigu esate ant žemės ir visi konteineriai jau užimti, teks spardyti priešą, kol jis taps geltonas. Tada be jūsų pagalbos įlėks į kokią dėžę arba tiesiog užsidengs rankomis ir lauks, kol jūs jį ramiausiai spardysite toliau, kad surinktumėte reikiamą Scaredy Cat judesių skaičių (kažkiek kartų trenkti pageltonavusiam priešui). Tuomet reikia stengtis atlikti Wild Cat Moves (šie taškai gaunami už į konteinerius mėtomus priešus arba už jų dėka daužomas dekoracijas). Galiausiai sumesime kelis Alley Cat Moves (duodami už akrobatinius triukus, kuriuos atliksime šokinėdami nuo namo ant namo arba karstydamiesi vamzdžiais) ir atliksime po vieną Pussy Cat Move (kad jį atliktume, turime sėkmingai išnaudoti POSE arba TAUNT veiksmą). Taip lygyje būtinai turime surinkti kuo daugiau katės ženklų ir iš kokio nors užkaborio išlaisvinti Halle Berry katiną Midnight. Kai jį rasite, jis padovanos jums vieną gyvenimą. Turbūt žinote, kad katė jų turi 9. Jei mirsite kovoje su priešais, Midnight tiesiog lyžtels jums veidą ir katė vėl pakils, paversdama kampe esantį 9 į 8.

Jei nesišalinsite visų šių užduočių, gale lygio pasipuikuosite savo surinktais taškais, kurie tučtuojau pavirs į deimantus. Už deimantus galėsite pirkti vieną iš devynių papildomų veiksmų. Vieną jų turėsite atrakinti. Ne visi jų yra įdomūs, pavyzdžiui, Domination Mode (matricos efektas) čia išvis nepritiko, net ir tada, kai kambaryje buvo pilna priešų, o pavyzdžiui, Weapon Removal tikrai pravers, norint

CATWOMAN BIOGRAFIJA

Moteris-katė pasirodė dar 1940-ųjų pavasarį komikse Batman #1. Tiesa, tada jos vardas buvo tiesiog The Cat. Nors ji tuomet dar neturėjo jokio specialaus kostiumo, Betmentui ji taip patiko, kad sugrąžinęs jos pavogtas gėrybes, jis ją paleido! Šiame komikso numeryje taip pat pirmą kartą pasirodė Džokeris. Tai ypač vertingas komiksas – jo kaina siekia 50,000 JAV dolerių!

Nors kiti piktadariai Betmeno visatoje tapdavo žymūs jau po pirmojo pasirodymo, praėjo keleri metai, kol The Cat tapo Catwoman. Jai buvo suteiktos devynios katės gyvybės bei Selina Kail asmenybė.

Septintajame dešimtmetyje išleidus griežtą Komiksų Kodeksą, ribojantį žiaurumo ir sekso ryškinimą komiksuose, Catwoman turėjo smarkiai sušvelninti heroję. Tačiau tuo metu išpopuliarėjęs Batman TV serialas vėl sukėlė susidomėjimą klasikiniais piktadariais ir kartu su kitais į TV ekranus įžengė Catwoman.

Aštuntojo dešimtmečio pradžioje kūrėjai DC Comics pabandė „patobulinti" savo veikėjas moteris. Kelerius metus Catwoman vilkėjo „modernią" aprangą ir avėjo piratų batais. Tačiau tai ilgai netruko ir greitai Catwoman grįžo į savo klasikinį šeštojo dešimtmečio kostiumą.

1977-aisiais įvyko tragedija – klasikinė Catwoman „mirė" komikse DC Superstars #17. Tai buvo alternatyvioje visatoje vykstantis komiksas, kur Catwoman netgi vedė Briusą Veiną (Betmeną)! Įprastoje visatoje, Moteris-katė paskutinį kartą pasirodė devintojo dešimtmečio pradžioje. Tačiau, kaip žinia, turėdama devynes gyvybes katė nedingo, o grįžo 1987-aisiais Batman: Year One serijoje, tačiau skaudžia kaina – Selina dabar buvo buvusi prostitutė, siekianti atkeršyti savo sąvadautojui už visus jo žiaurumus.

Tačiau, ko gero, žymiausias Catwoman pasirodymas buvo 1992-aisiais filme Batman Returns. Po didžiulės filmo sėkmės DC Comics pajuto, kad Catwoman gali pati turėti savo komiksą. 1993-ųjų rugpjūtį Catwoman komiksas jau puikavosi stenduose.

Prasidėjus naujam tūkstantmečiui prie Catwoman pradėjo dirbti nauja kūrybinė kompanija, jai pakeistas kostiumas suteikia daugiau tikroviškumo, o sukurta istorija tamsesnė, mat Moteris-katė buvo įkalinta kalėjime ir tai ją labai pakeitė.

Pagaliau šiemet pasirodo ir atskiras filmas apie Moterį-katę. Pagal naująjį Catwoman, kuriame pagrindinį vaidmenį atlieka Halle Berry, ir sukurtas žaidimas.

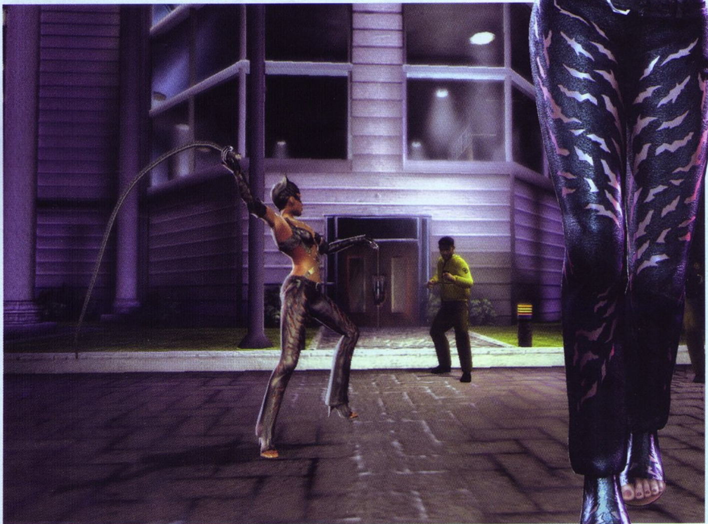
nuginkluoti priešą. Desertui galėsime pasimėgauti Advanced Cat Sense. Jis leis mums matyti kiaurai sienas. Jeigu lygyje pasiklysite, galėsite įsijungti Hunt režimą, kuris jums nurodys pėdsakus, kur eiti toliau.

Turbūt labiausiai žaidime nuvylė nevisai aiškus Halle Berry balsas. Muzika girdisi tik kartais, o dar rečiau galime pasiklausyti geros muzikos. Na, o stipriausias žaidimo taškas lieka grafika. Labai detaliai animuota katė sužavės bet ką, nors ir gražiai sukurtas miestas taip pat yra labai patrauklus.

Na, o pabaigę žaidimą, kaip mat skubėsime į Comic skyrelį. Bet ką čia — į visą skyrių. Jame rasime įvairius apmokymus ir galeriją, kurioje bus dar devynios skirtingos piešinių galerijos. Kad atidarytumėte tris iš jų, nepakanka tiesiog pereiti žaidimą. O galiausiai — Vault. Jo neatidarysite, kol nesurasite slapto kodo. Kaip jį gauti ir kokie siurprizai ten paslėpti, tegul kol kas lieka paslaptimi.

Dar žaidime bus bosai. Žinoma, čia išlaikomas standartas — nieko naujo ar ypatingo nebus. Norite — spardykitės, norite — mėtykit įvairiausius daiktus. Šioje srityje jums atitenka pilna laisvė. Krentant žemyn iš didelio aukščio, galėsite užsikabinti savo nagais už sienos ir lėtai slysti žemyn, palikdami skvarbias nagų žymes. Taip pat žaidime sutikau nemažai lazerių — kartais jie būna žali, kartais raudoni. Raudoni paskelbia aliarmą, žali „nubarsto" truputį jūsų deimantų. Botagu išjungus šviesas, priešai sunkiai jus įžiūrės, o katės, kaip žinia, puikiai mato tamsoje, nors iš vaizdo, matomo TV ekrane, to negalima būtų pasakyti.

Susumavus pliusus ir minusus, galima pasakyti, kad Catwoman žaidimas nėra blogas. Tiesiog klaikus jo valdymas, išdykusi kamera ir kiek prastokas siužetas niekaip neleidžia jo įvertinti aukštesniu balu. Tačiau grafinė pusė mus tenkina, vietomis pasigirstanti gera muzika tiesiog puiki, o kad kūrėjai parinko ne visai vykusius veiksmus, tėra laiko klausimas. Ir, tikiuosi, atėjus laikui, išvysime antrąją katės dalį, kurioje neberasime čia matytų klaidų.



ĮDOMUMAS 81
Laipioti sienomis, bėgioti namų stogais, mėtyti priešus į konteinerius ? Smagu, bet kartais pabosta...

GARSAS 64
Halle Barry viską atliko puikiai, bet jos balsas girdisi neaiškiai ir miglotai.

MUZIKA 77
Aplanko mus retai, bet jei aplanko, daugiau nebereikia nieko.

GRAFIKA 87
Stipriausias žaidimo taškas.

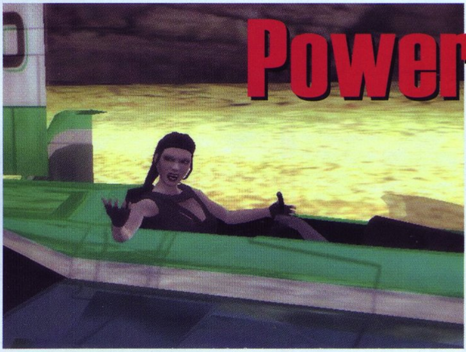
VALDYMAS 63
Kartais sunku tikėtis kažko blogiau.

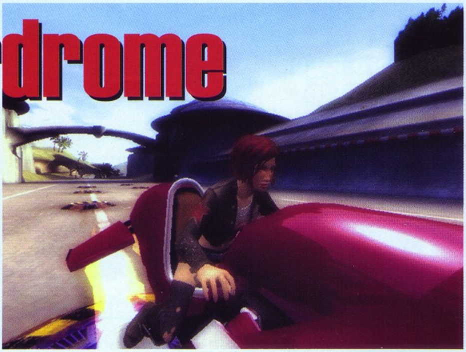
IŠVADA
Jei tikitės kažko daug, geriau žaidimą „praleiskite", o jei turite kelias laisvas savaites ir norite patyrinėti gražų miestą, katė jūsų lauks.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 74

Powerdrome





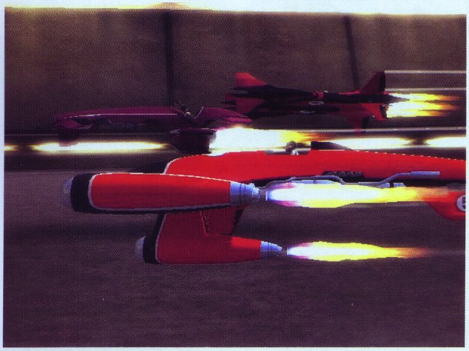
BEPROTIŠKOS ATEITIES LENKTYNĖS

Kūrėjas: Argonaut | **Leidėjas:** Evolved Games | **Data:** 2004-09-24 | **Žanras:** lenktynės

Futuristinės lenktynės žaidimų istorijoje egzistuoja jau nuo neatmenamų laikų, jos dažnai pasižymi ateities mašinomis, lekiančiomis protu nesuvokiamu greičiu bei turinčiomis ateities ginklus, kuriais stengiamasi sunaikinti savo varžovus. Greitis — pagrindinė šio tipo lenktynių varomoji jėga. Beprotiškai galingos skraidyklės priverčia mus maksimaliai įtempti savo akis ir reikalauja žaibiškos reakcijos bei puikių įgūdžių, valdant žaidimo pultelį. Būtent tokias lenktynes ir išvysime Powerdrome žaidime, tik jame nebus jokių ginklų ar kitų kovų su savo oponentais. Maksimalus adrenalinas, maksimalus greitis — tai Powerdrome.

ID

Žaidime neišvysime jokio siužeto, didelio dėmesio mūsų skraidyklėms ir, galbūt, galimam jų tobulinimui, kas paskutiniu metu tampa vienu iš esminių lenktynių žaidimų dalykų. Bet visa kita žaidime atrodo išties pribloškiančiai. Vien patekus į pagrindinį žaidimo meniu, fone matomi oranžinės gamos, slo-mo režime judantys vaizdai, demonstruojantys skraidykles ar veikėjus iš arti. Pati lenktynių esmė gan paprasta: mums reikia rinktis vieną iš veikėjų ir lenktyniauti įvairiuose turnyruose, iššūkio varžybose ir kito tipo lenktynėse. Už tai mes negauname jokių pinigų ar kitų „bonus'ų", darančių įtaką žaidimo eigai. Mums gali įteikti nebent papildomus filmukus ar paveiksliukus apie žaidimą, ar atrakinti papildomus veikėjus, su kuriais taip pat galime lenktyniauti. Taigi svarbiausias žaidimo akcentas — lenktynės. Ir jos išties puikios. Lenktyniauti tenka ateities skraidyklėmis, „kybančiomis" ore, vieno metro aukštyje virš žemės paviršiaus. Valdymas gan paprastas ir elementarus. Galime naudoti Boost funkciją, kad pagreitintume savo skraidyklės greitį, taip pat galima pataisyti savo skraidyklę varžybų metu. Tai visi pašaliniai skraidyklės priedai. Vairuotojas, kuris vairuoja skraidyklę, dažnai mėto įvairias frazes: pasiekdamas



super didelį greitį, jis rėkauja, aplenkęs varžovą, niekina jį įžeidžiančiomis frazėmis ir t.t.

Trasos — viena įspūdingiausių žaidimo vietų: ateities stadionai, vandenynų pakrantės, senovės miestų griuvėsiai, kiber–greitkeliai ir kitos įspūdingos vietovės, kuriose pilna įvairiausių greičio atkarpų, leidžiančių pasiekti didesnį nei 1200 mylių per valandą greitį, kuomet ima lietis bei drebėti vaizdas ir belieka tikėtis, kad nepasitaikys kokia kliūtis ar staigus posūkis, nes pasekmės gali būti išties liūdnos. Trasų kraštovaizdžiai išties nuostabūs, kartais atrodo, kad mes tiesiog važinėjame po neribotą teritoriją ir galime nevaržomi ją tyrinėti, bet vos tik pabandžius išsukti iš trasos, mums kliudo tai padaryti apsauginiai blokai. Kai kurios trasos būna išties nedidelės, bet tenka sukti po 5 ar net daugiau ratų, o kitos būna išties ilgos, ir tenka sukti tik vieną ratą, kurį įveikiame tik per 2–3 minutes. Atrodytų, jog 2–3 minutės gan trumpas laiko tarpas, bet atkarpa, kurią įveikiame lekiant tokiu greičiu, ko gero, paprastam lenktynių žaidime prilygtų 20 minučių ilgio trasai.

Grafika, kaip jau tikriausiai spėjote suprasti, išties nuostabi: skraidyklės puikiai detalizuotos, jos

gan mažai deformuojasi, bet nuo sužeidimų ima degti viena ar kita skraidyklės korpuso vieta; trasos taip pat labai detalios, tekstūros ryškios. Turint omenyje žaidimo tempą ir lenktynių greitį, nuostabu tai, kad FPS (frame rate) niekada nenukrenta ir nesumažina lenktynių tempo. Efektai taip pat pribloškiantys: didėjant greičiui, stiprėja ir liejimosi efektas bei vėjo priešpriešа mūsų skraidyklei, kuri sumažina trasos matomumą. Deja garsas žaidime prastesnis nei grafika. Muzikos beveik negirdėti, vienintelė paguoda, kad bent skraidyklės garso efektai sukurti gan padoriai.

Powerdrome yra gan standartinė futuristinių lenktynių atstovė, nepateikianti naujų reformų, bet kartu tai išties puikus žaidimas su nuostabia grafika, įtemptu veiksmu, nenutrūkstančiu adrenalino pumpavimu. Jeigu jums trūksta adrenalino jausmo ar dievinate lenktynes ir milžinišką greitį, tuomet šis žaidimas yra būtent jums.

ĮDOMUMAS 99
Milžiniškas greitis, adrenalino jausmas bei niekad nemažėjanti įtampa prikausto žaidėjus prie ekranų tikrai ilgam laikui.

GARSAS 70
Niekuo neišsiskiriantis.

MUZIKA 60
Mažoka muzikos elementų žaidime.

GRAFIKA 90
Puiki spalvų gama, ryškios tekstūros, nuostabūs efektai.

VALDYMAS 90
Elementarus, paprastas bei iš karto perprantamas.

IŠVADA
Žvelgiant iš vienos pusės, žaidimas išties turi nemažai minusų, bet iš kitos pusės - tai išties nuostabios lenktynės, kurias verta išsinuomoti bent vienam vakarui, kad pajustumėte futuristinių lenktynių varomąją jėgą.

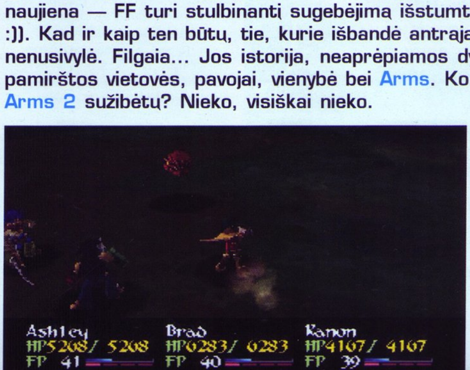
SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 80

NUOMININKŲ GALVOS SKAUSMAS

■ Kūrėjas: Contrail | Leidėjas: SCEA | Data: 2000-04-30 | Žanras: RPG

Prieš ketverius metus išėjusią antrąją Wild Arms dalį publika pasitiko nelabai maloniai. Švelniai tariant, žaidimas buvo išbrauktas iš „geimerių" must–have sarašėlių greičiau, nei buvo spėta jį išbandyti. O kodėl? Kad aš žinočiau. Galbūt dėl tais pačiais metais išėjusio Final Fantasy IX (ne naujiena — FF turi stulbinantį sugebėjimą išstumti daugelį RPG iš rinkos :)). Kad ir kaip ten būtų, tie, kurie išbandė antrąją dalį, manau, tikrai nenusivylė. Filgaia... Jos istorija, neaprėpiamos dykumos, neatrasti lobiai, pamirštos vietovės, pavojai, vienybė bei Arms. Ko dar reikia, kad Wild Arms 2 sužibėtų? Nieko, visiškai nieko.



Iš juodumos išlenda vaizdas. Matome jaunuolį. Jaunuolį, su dykumos vėjuje besiplaikstančiu apsiaustu. Matome vyrą. Vyrą, su mirtį nešančiu ginklu rankoje. Matome merginą. Merginą, su plačia šypsena, dengiančia jos veidą. Matome, kad jie turi tikslą.

Tai gražus CG. Paprasčiausias anime cut–scene, bet kaip žaidimui, tai atrodo gilu.

Daugelyje žaidimų esate tai matę? Ne. Pliusas WA2.

Pasibaigus CG, ekrane pasirodo trys kortos. Ant kiekvienos iš jų atvaizduoti trys veikėjai, matyti per CG. Kaip parašyta po jų atvaizdais, Ashley — jaunuolis, pasiruošęs veiksmui, Brad — didvyris, dabartinis karo nusikaltėlis, Lilka — pradedanti burtininkė. Tik susipažinus su veikėjais jie pelno mūsų simpatijas. Tuo metu galvoji: „puiku, kad kūrėjai leido pažaisti su kiekvienu veikėju atskirai". Pačiam žaidimui net neprasidėjus, mes juos pažįstame, žinome, ką kiekvienas sugeba. Išmokstame kovos sistemą, išmokstame naudotis „skill'ais". Pradžia be priekaištų. Galima net teigti, kad kūrėjai padarė pusę darbo, anot senos patarlės. Kita pusė darbo, apie ką byloja ir nekoks sutikimas, buvo padaryta skubotai...

Pažaidus su kiekvienu veikėju, pagaliau prasideda tikras žaidimas, ir netrukus iš Ashley, Brad ir Lilka sudaroma ARM's komanda. Vykdydama ARM's paskirtas misijas, trijulė pagaliau randa įvykio, atsitikusio pačioje Ashley istorijos pradžioje, „kabliuką". Gaila vieno dalyko — siužetas yra visiškai linijinis, ir iš to išplaukia, kad nėra didesnių „side-quest'ų". Vienas iš pavyzdžių: jūs norite World Map'e (pasaulio žemėlapyje) surasti kokią nors vietovę. Jums tai nepavyks, jeigu apie šią vietovę nebuvo kur nors užsiminta. Pravaikščiokite nors ir visą dieną, toje vietoje, kur turėtų būti, sakykime, Deling miestas, jūs į jį neįeisite, patikslinu — nematysite, kol siužetas neišsivystė iki tos vietos. Tai labai painioja žaidimą, juolab, kad galėjo paprasčiausiai užtverti kelią iki tol, kol galėsime įeiti ten, kur norime.

Žaidime iš viso bus net 6 veikėjai (prie šių trijų prisijungs dar trys), iš kurių kiekvienas bus savaip naudingas, bet žvilgtelėjus į jų pristatymus, t.y kūrėjų sugalvotus trumpus jų gyvenimo aprašymus, susidaro įspūdis, kad kiti trys buvo „priklijuoti" tiesiog dėl skaičiaus. Veikėjai su laiku tobulėja, t.y išmoksta vis naujų įgūdžių, pasidaro naujus ginklus ir panašiai. „Spell'us" gali naudoti tik Lilka, mat ji — burtininkė. Tai

įprastos magiškos atakos kaip fire, ice, earth, gydomosios ir kitos. Jų padaroma žala kyla kartu su veikėjos lygiu. Žaidime yra puiki galimybė pačiam spręsti, kokį ginklą norite turėti. Sakykime, veikėjų ginklą galite padaryti taiklų, su daug šovinių, su didesne šaunamąja galia arba universalų, tinkantį visoms situacijoms. Taip atsiranda galimybė kurti taktikas kovose. „Apdirbti" ginklus galite kiekvienoje paprastoje parduotuvėje, kurioje tai pat yra įprastų daiktų, kurių tarpe trūksta tik kokio nors gydomojo elemento, kažko panašaus į sveikatos gėrimus (potion). Taip, perskaitėte teisingai — žaidime to gėrio nusipirkti negalite (WA tuo išsiskiria iš kitų RPG). Kita vertus, tai tikrai į naudą, nes apsunkina žaidimą ir padaro jį gyvybingesnį.

WA2 meniu siūlo įprastais jau tapusius dalykus: Items (yra galimybė juos surūšiuoti), Form (keisti veikėjų padėtis mūšio lauke), Equip (Weapon, Gear, Body, Head), Auto (įjungti arba išjungti automatiškai valdomus

veikėjus kovos metu) bei Status (rodomi visi veikėjo parametrai, kurių yra tikrai daug).

Kovos žaidime yra labai ilgos, nuobodžios ir monotoniškos. Iš vienos pusės dėl to, kad net paprasta ataka trunka labai ilgai, iš kitos pusės dėl to, kad priešai keičiasi labai retai ir tenka vaikščioti vis po tas pačias vietoves. Ir visgi, reikia pakalbėti apie jas plačiau.

Priešai užpuola atsitiktiniu būdu, kaip Final Fantasy serijoje. Kiekvieną kartą, kai jūs sužalojate priešininką, jums kyla Force Points (FP – jėgos taškų) stulpelis, kuriam didėjant, galite panaudoti vieną iš Force Abilities (FA – jėgos galimybės). Kiekvienam veikėjui jų yra po keturis, bet jei šį žaidimą pražaistumėte antrą kartą ir ginklus tobulintumėte kitaip nei praeitą kartą, tai atsižvelgiant į tai, išmoktumėte kitas FA. Tai labai stiprios atakos, ir jei jas tobulinsite ant savojo ginklo — nepražūsite. Bet štai ir vėl bėda —WA2 turi šiokį tokį minusą: „spell'ai" irgi remiasi jėgos taškų principu, bet skirtingai nuo Force Ability, „spell'ams" nuo to FP nemažėja. Taip išeina, kad burtus galite naudoti kiek norite, netgi gydomuosius.

Žaidime pilna galvosūkių, bet, tiesą sakant, jie labai lengvi ir vaikiški. Primena Dragon Quest ar Zelda, kai vaikščiodavai požemiais (dungeons) ir stumdydavai akmenis, dėžes, kad praeitum į kitą olos galą. Visgi šitai kiek pagyvina ir pasunkina (galima sakyti, perkelia į aukštesnį lygį nei Zilitono RPG) Personal Skills. Kiekvienas veikėjas jų turi po keletą, tad reikia žinoti, kada juos panaudoti ir kaip (pvz: spyris koja išmuša duris ar vos besilaikančią sieną, magiška ugnis uždega fakelus ir panašiai)

Wild Arms 2 grafika ir animacija žaidimo metu atrodo tikrai prastai. Tuo tarpu, kai miestai, kalnai ir vietovės aplinkoje jaučiasi gana jaukiai, modeliai yra tikrai „neaprūpinti": jie visi kvadratiniai, judėjimas labai vienodas. Per kovas tai atrodo geriau, bet akį rėžia viena su kita „sulipdytos" atskiros kūno dalys: galva, rankos, kojos. Net ir veidus reikėtų padailinti, nes kartais įmanoma juos sumaišyti su... turbūt, pagavote mintį :) Ir vis dėlto, paprasčiausiai miela į visa tai žiūrėti. Lyg ir nostalgija seniems laikams..

Pabaigoje apie vieną geriausių žaidimo savybių — muziką. Ji lydi visą laiką ir nuolat keičiasi. Beje, stebina ne tik jos gausa, bet ir muzikos gražumas, originalumas.

Tad lyg ir tiek. Wild Arms 2 iš tiesų turi daug silpnų savybių, o jas bando sušvelninti tik keletas gerų. Ką aš galiu pasakyti — geras žaidimas nebūtinai tas su geru vaizdu, puikiu „geimplėjumi" bei nepriekaištingu vardu. Žaidimas kartais gali patikti tiesiog toks, koks yra.

SIUŽETAS	**72**
Pakankamai įdomi istorija, nors ir pilna banalybių.	
GARSAS	**48**
Garsų mažoka ir visi jie panašūs vienas į kitą.	
MUZIKA	**85**
Gan išskirtinė, primenanti laukinius vakarus.	
GRAFIKA	**43**
Kitas punktas...	
VALDYMAS	**75**
Viskas, išskyrus 8 krypčių judėjimą, — gerai.	
IŠVADA	
Tiesiog paprastas, geras RPG, turintis priešų bei savo fanų kiekį.	

SUDĖTINGUMAS: LENGVAS / **NORMALUS** / SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 68

Pjovėjas

007: The World is not Enough

PRAEITIES AIDAS

Kūrėjas: Black Ops Entertainment | Leidėjas: Electronic Arts | Data: 2000-11-17 | Žanras: FPS

Kaktą dengia smulkūs prakaito lašeliai, o drebančioje rankoje spurda šaltas ginklas. Apkaboje liko vos kelios kulkos, o širdis tarsi nujaučia šios nakties baigtį. Kampe kažkas sujudėjo! Bet tai tik vėjas. Blaškaisi į šonus, nežinodamas kur trauktis. Pasigirsta skambūs žingsniai. Kažkas lipa laiptais, nejučia žvangindamas savo spindintį ginklą. Pagaliau tave aptinka sargybinis, šauni kartą, antrą — nesėkmė, apkaba tuščia... Užsimerki, pasigirsta šūvis. Tavo plaučius vis dar pasiekia gaivus vakaro oras. Pramerki akis. Bond. James Bond...

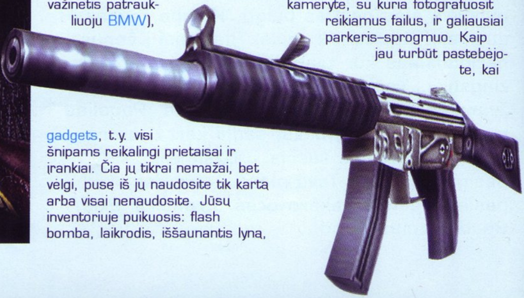
Turbūt visi atsimenate tą nuostabią Artojo Everything or Nothing recenziją? Taip, o žaidimas iš tiesų buvo toks saldus, kaip mums ir sakė tie gražiai tarpusavyje sudėlioti žodžiai. Gražus buvo ir Nightfire, ir Agent Under Fire. Bet pagrindinę vietą vis dar užima EoN. Labai žavėjausi kūrėjų sprendimu nebekartoti jokio filmo, o sukurti savus siužetus. Tai jiems pavyko. Dar geriau pasisekė padaryti akinančius efektus, iš koto verčiančias mašinas ir žavias merginas, keliančias galvoje lengvą svaigulį. Bet dabar grįžkime į PSone „siautėjimo" laikus. Tada taip pat buvo kuriami žaidimai apie Džeimsą Bondą. Tačiau žaidimas žengdavo ne taip ryžtingai kaip EoN, o viena ranka vis dar būdavo bejėgiškai užsikabinęs už tuo pačiu pavadinimu 1999 metais sukurto kino filmo. Bet vis dėlto žaidimas buvo geras! Ir kas gi iškeldavo Džeimsą tais laikais?

Visų pirma — tai tas 1999 metų filmas. Jis pasirodė tikrai puikus ir kupinas įvairiausių efektų, taip pat jame vaidino ir žavusis Pierce Brosnan. Tiesą sakant, nesiskundžiu nei vienu filmu apie garsųjį agentą. Visi jie buvo geri, o šis ypač. Bondo filmų siužetas visada būdavo painus. The World is not Enough — ne išimtis. Iš pradžių gaudote nusikaltėlę, paskui turite apsaugoti princesę, kuri

vėliau bandys jus užmušti. Kad būtų įdomiau, čia kaip mat įpinamas prisikėlęs 009 agento nužudytas priešas. Kad padidėtų intriga, ant kortos pastatomos milijonų žmonių gyvybės, ir taip,– viso pasaulio nebeužtenka...

Iš viso žaidime yra vienuolika lygių, ir nė viename iš jų nerasite „checkpoint'o". Kodėl? Todėl, kad lygiai baisiai trumpi, tačiau įvairūs. Netgi perėjus žaidimą, lygius pakartoti norisi vėl ir vėl. Žinoma, aukso medalį už lygį čia gauti labai sunku, priešingai nei EoN. Patys lygiai yra labai įtraukiantys ir skirtingi. Viename teks šaudyti nesustojant, kitame viską daryti slaptai. Patekus į kazino, privalėsite lošti kortomis, norėdami gauti svarbią informaciją, o slidinėjant Kaukazo kalnuose, „pyškinti" ore kybančius priešus. Desertui gausite visko po truputį, o retsykiais misijos metu nukenksminsime kokią nors bombą, su įdomumo dėlei šone prikabintu sparčiai tiksinčiu laikroduku. Žodžiu, žaidime perteiktos praktiškai visos įspūdingiausios filmo scenos. Bus čia ir bosų. Juos įveikti nesunku, juolab, kad prieš kiekvieną misijos užduotį gausite nurodymus, kuriuos galėsite pažiūrėti, nuspaudę select. Lygių yra tikrai įdomių ir įvairių, tačiau labai pasipiktinau, negavęs pavairuoti jo gražiojo, filme matyto BMW. Dar blogiau, — vienoje misijoje galėjome pavydžiai į jį pavėpsoti. Tai psichologinis smurtas! ;)

Kadangi World is not Enough – grynakraujis FPS žaidimas, čia labai svarbų vaidmenį vaidina ginklai. Iš žaidime naudojamų kovos įrankių norėčiau išskirti penkis svarbiausius: Wolfram P2K, AR36 sniper rifle, Belgique PS100, Meyer TMP ir galiausiai Video Camera rocket launcer. Na, galėsite rasti ir daugiau ginklų, apieškodami mirusių priešų kūnus, bet kiti nebus tokie svarbūs ar dažniau naudojami nei šie. Maloniausioji dalis, žinoma (jei nėra galimybės važinėtis patraukliuoju BMW), gadgets, t.y. visi šnipams reikalingi prietaisai ir įrankiai. Čia jų tikrai nemažai, bet vėlgi, pusę iš jų naudosite tik kartą arba visai nenaudosite. Jūsų inventoriuje puikuosis: flash bomba, laikrodis, iššaunantis lyną, padedanti prisikabinti, naktinio matymo akiniai, parkeris, kurį aktyvavus, įsijungia signalai, apsaugantys jus nuo metalo detektorių, pirštų atspaudų skeneris, kreditinė kortelė – visraktis; vabalėliai, pritvirtinami prie telefono, kad sugadintume jų vidinę sistemą, miniatiūrinio dydžio kamerytė, su kuria fotografuosit reikiamus failus, ir galiausiai parkeris–sprogmuo. Kaip jau turbūt pastebėjote, kai



kurių iš šių daiktų netgi nebuvo EoN arba Nightfire žaidimuose. Kiekviename lygyje reikės naudoti vis kitą „daikčiuką", todėl čia tikrai nebus laiko nuobodžiauti.

Grafika žaidime tikrai labai paprastutė, bet nepamirškime, kad tais laikais tai buvo gražu. Tiesą pasakius, man grafika tikrai netrukdė. Tokiuose lygiuose kaip Kaukazo kalnai, fone matysis apsnigtos viršukalnės, gražiai suderintos viena su kita. Bėgiodami tarp namų, matysite daug skurdžios tekstūros ir negražiai sudėtus pastatus, tačiau jokios monotonijos – viskas skiriasi ir kiekvienas kambarys vis kitoks. Žinoma, kiekviena didesnė vieta turės krautis, bet tai tikrai ne bėda, žinant kokie įspūdžiai mūsų lauks po to. Tikrąją Bondo dvasią bando sustiprinti standartinius video intarpus pakeičiančios ištraukos iš kino filmo. Kartais tikrai smagu prisiminti seniai matytą filmą (jei nematėte, būtinai pažiūrėkite!). Muzika čia gera, kaip ir visuose Bondo žaidimuose: standartinė melodija, kurią Bondas sugros netgi prisėdęs prie pianino, ir daug kitokios — trankios ar ramios muzikos.

Priešai žaidime gana protingi, praradę dalį gyvybių, stengiasi pasitraukti, kad po to vėl bandytų jus „nukenksminti". Įdomu ir tai, kad gyvybių žaidime pasipildyti negalėsite. Kiek prarasite, tiek ir liks, ir į tai bus atsižvelgta misijos pabaigoje. Bet kartais atrasite šarvus. Jie atidarys dar vieną, po gyvybėmis esančią lentelę. Juos jau galėsite pildytis. Pabaigę lygį, kaip įprasta, gausite įvertinimą ir atitinkamą medalį. Jei visiškai „nusigrybausite", pasitenkinsite netgi juodu apdovanojimu!

Standartinis įvertinimas — bronza. Kitus gauti žymiai sunkiau, tad reikės viską daryti idealiai. Tam turėsite ne kartą pereiti kiekvieną lygį, kad galutinai įsisavintumėte visas smulkmenas. Bet tik nenumokite ranka, perėję viską ir gavę geriausius įvertinimus, tuščiomis tikrai neliksite! Atrakinsite kelis kodus, o taip pat ir slaptą žaidimą, esantį video sektoriuje.

Pabaigdamas, norėčiau tikrai pagirti The World is not Enaugh. Nepaisant kelių smulkmenų, tokių kaip filmuke matytas herojus baltu kostiumu, bežaidžiant kažkaip pasikeičia aprangą į juodą, arba labai greitai po nužudymo išnykstantys priešai – tai tikrai geras būdas praleisti kokius septynis vakarus prie savo konsolės. Jeigu jus nuvils vairavimo misijų nebuvimas, nenusiminkite per daug, mat azartinė partija kortomis ir stealth elementai nedelsiant išsklaidys niūrią nuotaiką!

PIRMAS ĮSPŪDIS 86
Dar viena „bondiados" dozė ?

GARSAS 80
Sprogimai, skrodžiančios orą kulkos, vėl sprogimai...

ĮDOMUMAS 89
Žaidimas įvairialypis, tačiau nepakankamai, kad pasiektų geriausią įvertinimą...

GRAFIKA 74
Keli standartiniai grafikos neatitikimai, tačiau kaip tiems metams, tai tikrai įspūdinga...

VALDYMAS 87
Na funkcijų tikrai ne perdaugiausia, todėl pultelio valdymo labirinte tikrai nepasiklysit

IŠVADA
Nė minutei nesiliaujantys nuotykiai suteiks jums nepaprastai saldžią galimybę prisiminti malonią praeitį...

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 85

Dante

NINTENDO DS AKSESUARAI

Kompanija *Intec* paskelbė visą eilę aksesuarų, kurie bus išleisti kartu su būsimuoju *Nintendo DS*. Pirmieji pasirodysiantys produktai bus šie:

Road Power Kit (kaina 8 JAV doleriai) — maitinimas iš automobilio lizdo;

Power Max (9 USD) — lengvas nuolatinės srovės „adapteris";

Dock It (12 USD) — pakrovimo stotis;

SafeCase (12 USD) — iš aliuminio pagamintas dėklas nešiojimui;

Leather Hipster (15 USD) — odinis DS dėklas;

Stylus Pen Set (9 USD) — trys DS parkeriai-valdikliai;

Safe Screens (5 USD) — apsauginės permatomos ekrano plėvelės;

Game Buds (8 USD) — DS ausinės.

Kol kas šie produktai paskelbti tik JAV rinkai, tačiau jei jie ir nepasirodytų Europoje, apytikriai galima orientuotis, kokius kitos kompanijos aksesuarus galėsime naudoti su *Nintendo DS*.

POKEMONAI VAIKUS MOKO TEIGIAMŲ VERTYBIŲ

Neseniai Amerikoje vykdyta tėvų apklausa parodė, kad dauguma tiki, jog *Pokemon* žaidimai teigiamai veikia jų vaikus: moko mąstyti strategiškai ir gerina atminties įgūdžius. Tyrimo metu buvo apklausta apie 2100 tėvų, ir daugiau nei 75 procentai pažymėjo, kad *Pokemon* žaidimai padeda skatinti teigiamas vertybes ir strateginį mąstymą, taip pat gerinti atmintį ir komandinį darbą.

Apklausą atliko tyrimų kompanija *Impulse Research Corporation*, ir nors rezultatai tikrai įdomūs, čia galima rasti ir ryškų akmenuką, nes visas tyrimas buvo finansuotas *Nintendo* ir susietas su naujų *Pokemon* žaidimų — *Fire Red* ir *Leaf Green* — startu JAV rinkoje. Beje, šie žaidimai bus vieni pirmųjų, panaudosiantys naują *GBA Wireless Adapter* (parduodamas su žaidimais), kuris leis be laidų bendrauti žaidime iki 40–ies žaidėjų.

Įdomu, kokie tokios apklausos rezultatai būtų Lietuvoje. Pabandykite patys apklausti tėvus ir parašyti mums ;).

BAIGIAMAS XBOX 2 GRAFINIS PROCESORIUS

ATI finansų vadovas Teris Nikersonas technologijų konferencijoje *Smith Barney Citigroup 2004* užsiminė, kad kompanijos kuriamo grafinio *Xbox 2* procesoriaus darbai jau baigiami.

Nors komentarai buvo tik bendri ir juos galima vertinti skirtingai, iš pranešimo galima spėti, kad naujos grafinės *Xbox* konsolės dalies dizaino darbai yra baigti ir paruošti perdavimui į gamybą, kur procesas, dar žinoma, gali užtrukti iki galutinio varianto pasirodymo.

Tai sutampa ir su tikėtinu *Xbox 2* paleidimo grafiku — konsolė turėtų pasirodyti Šiaurės Amerikos rinkoje 2005–ųjų pabaigoje. Taip pat tai reiškia, kad kūrėjai, šiuo metu gaminantys žaidimus naujai *Xbox* konsolei ant prototipinių kūrimo įrankių, paremtų *PowerMac G5* sistemomis, galės pradėti pažangesnę kūrybą *Xenon* technine įranga kitų metų pradžioje.

Pranešimas taip pat patvirtina, kad *Nintendo*, kaip ir *Microsoft*, naudos ATI technologiją savo sistemoje. Tai nėra siurprizas, nes dauguma ankstesnių *Nintendo* produktų taip pat naudojo ATI technologiją.

KRENTA GBA SP KAINA JAV

JAV *Game Boy Advance SP* kaina nukrito iki 79,99 dolerių. Dvidešimčia dolerių sumažinta kaina turėtų padėti padidinti pardavimus „lenktynėse" prieš Kalėdas, tačiau dar svarbiau yra tai, kad dėl tokios kainos GBA SP rinkoje bus atskirtas nuo būsimojo *Nintendo DS*. Neoficialūs šaltiniai iš *Nintendo* Japonijoje praneša, kad siūloma naujojo *Nintendo* „*handheld*o" kaina gali siekti 180 JAV dolerių Šiaurės Amerikoje, tačiau distributoriai prognozuoja mažesnę, 150–ies dolerių kainą. *Nintendo DS* šioje rinkoje turi pasirodyti lapkričio 11 dieną.

Apie Europos rinką kol kas nieko oficialiai neskelbiama, tačiau tikėtina, kad GBA SP kaina kris ir čia. O *Nintendo DS* turėtų pasirodyti kitų metų pradžioje.

Bomberman

Kūrėjas: **Hudson** | Leidėjas: **Nokia** | Data: **2004-08-04** | Žanras: **veiksmo**

Atrodo, senų – gerų frančizių atsiradimas N-Gage sistemoje įsibėgėja, o dar geriau — lyg ir pasiteisina. Na, bent jau taip mano pati Nokia, visai neseniai garsiai pareiškusi, kad platintojams išsiuntė jau 1 milijoną N-Gage ir N-Gage QD įtaisų. Na, kaip ten yra su pačių vartotojų pirkimais, sužinosime vėliau, tačiau pažaisti tokius senus – gerus žaidimukus, kaip Crash ar Bomberman telefone visai smagu.

Nesitikėkite iš žaidimo nieko revoliucingo ar naujo — Bomberman frančizė, nors ir sena bei kadaise tiesiog vedusi iš proto savo paprastu, bet uždegančiu žaidimu, pradeda po truputį išsikvėpti, o N-Gage žaidimas yra žingsnis į šią pusę. Taip, žaidimas išties perteikia klasikinę dvasią, tačiau nėra jokių specialių ar papildomų savybių, be to, labai ribotos daugelio žaidėjų žaidimo galimybės.

Žaidime sekame savo herojų, kuris po paslaptingos auksinės Bomberman statulos vagystės pralenda pro atsivėrusią angą į kitą pasaulį. Žinoma, nukeliaujame ne į kokią nežinomą planetą, o į žaidėjams (ypač vyresniems) puikiai pažįstamą plytų, specialių daiktų ir monstrų pasaulį. Čia rasime daug žinomų dalykėlių ir triukų. Žaidimo tikslas paprastas — reikia dėlioti bombas ir iššaudyti kiekvieno lygio monstrus, o tada rasti išėjimą ir tęsti toliau. Reikia būti atsargiam, dėliojant bombas, nes jų sprogimas gali pakenkti ir jūsų herojui. Žaidime teks susprogdinti aštuonis pasaulius, kurių kiekvienas turės dar ir boso lygį. Keliaudami lygiais, galėsime rinkti įvairius daiktus, kurie padidins herojaus sprogdinimo ir kitokias galias, pavyzdžiui, leis mesti daugiau bombų, padidins sprogimo lauką, pagreitins bėgimą. Taip pat galima rasti Luji — padarą, panašų į kengūrą, ant kurios užlipus galima keliauti ir naudotis ypatingomis galiomis: šokinėjimu, staigiais prasiveržimais ir kitomis.

Bomberman palaiko Bluetooth tinklą, o tai yra puiku, nes žaisti prieš kitus žaidėjus yra daug smagiau, nei vienam. Tačiau trūkumas yra tas, kad multiplayer režimas palaiko tik du žaidėjus. Tai išties liūdna, nes vienuose iš pirmųjų Bomberman žaidimų jau buvo galima žaisti keturiese, ir tai buvo vienas šauniausių vakarėlių žaidimų.

Bomberman grafika taip pat nelabai džiugina. Žaidimas, rodos, išlindęs tiesiai iš 16 bitų laikų. Na, bet tai galima pateisinti klasikos išlaikymu, ir seniems Bomberman fanams tokia išvaizda turėtų tikrai patikti. Tačiau jokiems fanams nepatiks ypatingai trūkčiojanti ir nenatūrali animacija — dėl ko kalti tik kūrėjai, nes N-Gage jau įrodė, kad gali sklandžiai atkurti daug kokybiškesnius žaidimus. Garsas ir muzika yra gan smagūs, tikrai tinkantys tokiai „cartoon“ animacijai.

Bomberman N-Gage versijos negalima vadinti bloga. Tiesiog tai nėra nei žingsnis pirmyn, nei atgal, o visiška stagnacija. Būtent tai ir neleidžia žaidimo vertinti aukštai ir rekomenduoti jį kiekvienam N-Gage turėtojui, tačiau fanams pabandyti verta.

Ryčka

GARSAS	70
MUZIKA	78
GRAFIKA	59
VALDYMAS	65
ĮDOMUMAS	63

Galimybė prisiminti seną – gerą, nervus tampantį bombų dėliojimą mobiliame ekrane, bet be jokių naujovių ir daugiausia dviese.

IŠVADA 64

BERNIŪKŠTIS NE IŠ KELMO SPIRTAS

Kūrėjas: **Hitmaker** I Leidėjas: **Sega** I Data: **2004-08-14** I Žanras: **veiksmo**

Astro Boy: Omega Factor

Kosminis berniūkštis, dėl kurio japonai eina iš proto. Galvon nešauna nė vienas herojus? Japonas tai ir įžeidimu galėtų palaikyt. Kas jame tokio ypatingo? Kuo jis visus pakerėjo? Atsakymą sužinoti galite tik išbandę „šviežiai iškeptą" portatyvinio žaidimo dalį...

Kodėl gi šis berniūkštis susilaukė tokio kritikų ir žaidėjų pripažinimo? Žaidimo pasirodymą užsienyje palydės netgi animacinės serijos televizorių ekranuose. Veikėjas europiečiams visiškai negirdėtas, tačiau kuomet už jo nugaros stovi kūrėjai, sėkmingai dirbantys su žaidimais jau nuo NES'o laikų, išbandę pačias įvairiausias konsoles ir prikaupę savyje neįsivaizduojamus kiekius patirties, abejoti bernužėlio pasirodymu nedrįstame. Kūrėjai viską, ką sugeba geriausiai, sujungė į vieną, primaišė „oldskulinio" prieskonio, visiškai jo negailėdami, ir gavo nepaprastą produktą, kuris vėl atgaivina GBA šviežio oro gūsiu. Tokių žaidimų, kurie siūlytų naujas idėjas ir veikėjus, iš tiesų trūksta. Perkame naują – gerą kūrinį ir žinome, jog jo nežaidėme prieš dešimt metų, ir jog Mario jame neatlieka pagrindinio vaidmens. Keista? Man irgi. Nors kiek ir perdedu, bet šviežienos visąlaik laukiame „išskėstais" delnais, ir mūsų maldos buvo išklausytos.

Veikėjai žaidime juokingų proporcijų ir spalvingi. Tačiau tai — ne žaidimas vaikučiams. Tik palaukite, kol Kosminis Berniukas stos į kovą su priešais. Tokių linksmų

Iškart galima paminėti jau iš dalies tradicija tapusį išsaugojimo disketėje metodą. Nieko ypatingo, nieko nuostabaus, tačiau velniop eina visi kūrėjai, kurie to žaidime nepanaudoja. Čia turėsite tradiciškus tris laukelius, kurių bus nei per daug nei per mažai.

muštynių, matyt, dar nematėt! Greitis, staigumas, beprotiški kovos menai ir begalės kombinacijų, kurių paragavę priešai, skrenda ton pačion pusėn, iš kur atbėgę. Pašėlęs veiksmas. Ir jis mumyse pabudina azartą. Tokį azartą, kokį senomis dienomis jausdavom, lošdami žaidimų automatais Palangoje, ar susėdę anuomet prie seno – gero Contra dviese su draugu. Labai smagu, kad galiu lyginti naują ir dar nešiojamą žaidimą su tokiais klasikiniais šedevrais kaip Contra. Kosminis Berniūkštis gal neįeis į istoriją,

tačiau jis bent kurį laiką suteiks nuostabių emocijų ir „oldskulinio" azarto.

Kad žaidimas būtų dar labiau pašėlęs ir dar malonesnis ne mažiau pašėlusiam žaidėjui, kūrėjai įpynė super atakas, be kurių ypač vėlesnių lygių praktiškai neįveiksite. Jums nuolat reikės naudotis įvairiausiais super veiksmais, kurie atrodys įspūdingai ir pridarys priešams nepaprastai daug žalos. O kai juos būsite priversti vartoti dažniau, žaidimas įtrauks tiesiai į savo spalvingą sūkurį ir, jei žaisite

troleibuse, be abejonės, pravažiuosite savo stotelę. :-)

Neišvengta ir naujausio mados klyksmo — šiokių tokių RPG elementų. Lygiuose bus pasislėpę tam tikri veikėjai, kurių kiekvienas duos jums po tašką, kurį galėsite prisidėti prie tam tikrų savo savybių ir jas patobulinti — taip vystysite savo veikėjo fizinį pasiruošimą. O kad tuos veikėjus surastumėte, reikės

gerokai pasistengti ir patyrinėti lygį — čia vėlgi pasiektas dar vienas kūrėjų tikslas ir žaidėjai pamaloninti, jog pro dailiai atrodančius lygius nereiks perbėgti lyg akis išdegus.

Bet tai dar ne viskas — kartą įveikę žaidimą, turėsite didelę priežastį padaryti tai dar kartą: žaisdami antrąkart, matysite kitus intarpus bei skaitysite visai kitus dialogus. Galų gale skirsis ir žaidimo pabaiga. Tad geriau ir būt negali!

Stipriau pasukus galvą, trūkumų rasti vis dėlto įmanoma. Jie netgi patys „iššoka" tiesiai prieš akis kai kuriuose lygiuose. O problema ir glūdi būtent lygių vidiniame išdėstyme — kartais objektai būna sugrūsti pernelyg arti vienas kito ar išvis būna ten, kur jų visai netrūksta. Įsipainioję kurioje nors vietoje vien dėl netobulo lygių dizaino, suprasite, apie ką eina kalba. Bet jaučiu didelį malonumą, galėdamas

pareikšti, kad tai bene vieninteliai ryškesni trūkumai.

Grafika pribloškianti. Viena dailiausių, kokią iš viso kada nors teko matyti GBA ekrane. Ypač žavi veikėjų bei bosų animacijos — juda švelniai, kaip per sviestą. Kai kur dėl įspūdingų vaizdų sulėtėja žaidimo greitis, bet tai nesukelia didelių problemų, norint susidoroti su priešais. Muzikos aptarinėti daug nereikia, nes GBA negali pasigirti labai prabangia garso aparatūra — žaidime girdėsime mielas ausiai anime melodijas, kurios pakels ūpą.

Žaidime koncentruojama: kokybiškas „geimplėjus", išsaugojantis savyje visa, kas geriausia iš praeities (tik žymiai didesniais mastais), nepakartojama grafika ir šaunūs, pasiutę veikėjai. Kokybė. Naujovė. Veiksmas. Veiksmas. Veiksmas. Veiksmas. Veiksmaaaaaas!!!!!!!!!!!!!!!!!

Žygis

+ PRIVALUMAI

+ Puikiai išnaudota kūrėjų patirtis
+ Gerokai „išgręžtos" GBA techninės galimybės
+ Veiksmaaaaaas!!!!!!!!!!!!!!!!!

- TRŪKUMAI

- Vietomis „šlubuojantis" lygių dizainas
- Vietomis sulėtėjantis žaidimo greitis
- Lietuvoje, tikriausiai, Astro Boy taip ir nepamatysime per televiziją.

Mano manymu, žaidimo kabliukas yra giliai kiekvieno solidesnio „geimerio" širdyje išlikusi meilė „oldskuliniam geimplėjui" (a la Castlevania ar Contra). Pridėjus nuostabią techninę pusę, gauname tai, ką turim ir kuo iš tiesų esame patenkinti. :-)

IŠVADA 88

GARSAS 86
Negirdėti ir netikėti garso efektai. Belieka, kad herojai pradėtų kalbėti - būtų bene tobula.

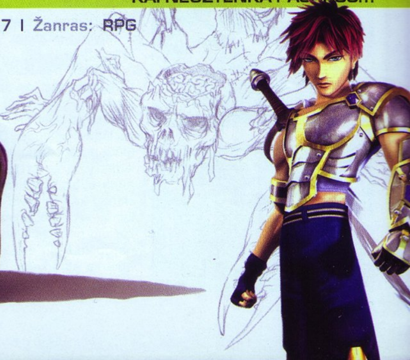
MUZIKA 85
Nuotaikinga muzika, kuri ves iš proto visus anime gerbėjus.

GRAFIKA 92
Pribloškiantys vaizdeliai, po kurių lieka vienintelis klausimas - kaip?

VALDYMAS 90
Net negalėjome tikėtis, kad bus taip smagu žaisti 2D veiksmo žaidimą 2004-ųjų pabaigoje.

SIUŽETAS 85
Vertas žaidimo, o tai jau savaime daug ką pasako.

Sudeki

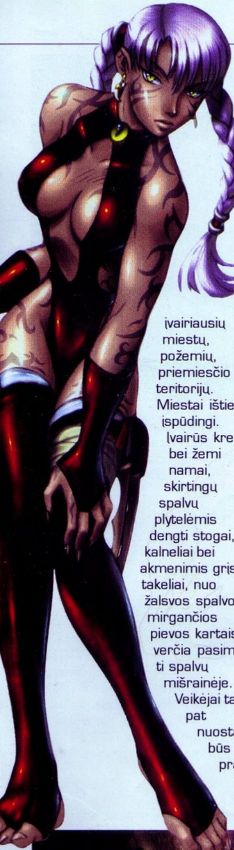


KAI NEUŽTENKA PASAKOS...

Kūrėjas: Climax | Leidėjas: Microsoft | Data: 2004-08-27 | Žanras: RPG

Sudeki buvo vienas ilgiau kuriamų Xbox ekskliuzyvinių žaidimų. Jis turėjo tapti šios vasaros RPG žvaigžde ir padėti sumažinti laukimo laiką iki Fable išleidimo dienos. Iš dalies galima teigti, kad Climax šią užduotį įvykdė, tik ne iki galo...

Sudeki, atrodo, turi viską, ko reikia puikiam šio stiliaus žaidimui: 4 puikiai charakterizuoti, animuoti bei ypač spalvingi veikėjai ir milžiniškas Sudeki pasaulis, nulietas įvairiausių spalvų gama. Pasaulis išties įvairus, jame pilna



įvairiausių miestų, požemių, priemiesčio teritorijų. Miestai išties įspūdingi. Įvairūs kreivi bei žemi namai, skirtingų spalvų plytelėmis dengti stogai, kalneliai bei akmenimis grįsti takeliai, nuo žalsvos spalvos mirgančios pievos kartais verčia pasimesti spalvų mišrainėje. Veikėjai taip pat nuostabūs — pradedant įvairiais miesto sargybiniais ir baigiant atlėpausiais zuikiais. Tačiau vienos vietovės spindi gėriu, o kitos blogiu. Tai galima atskirti pagal spalvų gamą, esančią toje teritorijoje. Blogiu spindinčiose vietovėse knibždėte knibžda priešai, nors jų pakankamai galime aptikti ir priemiesčio teritorijose. Taigi žaidimas išties stilingas, tačiau iki šiuolaikinio pilnaverčio RPG jam tikrai trūksta.

Žaidimą pradedame valdydami jaunąjį karį Tal, bet neužilgo prisijungia ir likusieji trys veikėjai: Ailish, Buki, Elco. Karys Tal, magė Ailish, mokslininkas bei šaudomųjų ginklų specialistas Elco ir moteris–žvėris Buki yra gan skirtingos asmenybės, turinčios specialius sugebėjimus, magijas bei kovos būdą. Tai — karys, puoselėjantis didelę jėgą, yra naudingas, stumdant įvairius sunkius daiktus, kurie trukdo keliauti pirmyn. Buki gali ginklų pagalba perlipti per įvairias lipnias ar vijokliais apaugusias sienas. Ailish gali panaikinti kerus nuo įvairių paslėptų daiktų ar durų, kad jie būtų pasiekiami. Elco nuolat vaikšto nugaroje prisitaisęs raketas–skraidykles ir gali tam tikrose vietose nusipirkti joms kuro. Tik raketų – skraidyklių dėka Elco gali praskristi sunkias kliūtis. Deja, šie specialūs sugebėjimai yra išties buki, kadangi įveikti žaidimo mįsles, naudojant tik šiuos keturis sugebėjimus, galėtų ir mažas vaikas. Dar visi veikėjai turi po keletą magijų, kuriomis gali sužeisti priešus ir regeneruoti savo komandos gyvybes bei magijos išteklius. Žaidžiant kiekvienas veikėjas taip pat įgaus ir po specialiąją magiją iš šviesos dievo Tatsu, kuri bus išties galinga bei visa griaunanti. Kiekvienas veikėjas taip pat nuolat kels savo lygį, nukaudamas reikiamą kiekį priešų ir už tai

gaudamas patirties taškus. Patirties sistema išties menkavertė, kadangi pakėlus savo veikėjo lygį, mūsų charakteristikas kompiuteris pakels automatiškai, mūsų neatsiklausęs, o mes tegalėsime atidengti naujas magijas ar tobulinti senesnes. Taigi RPG elementų žaidimui, kuris turėjo būti tikrai geras RPG, išties mažoka.

Kovos sistema gan retai matoma ir yra kvailoka. Kaudamiesi su priešais, vienu metu galėsime valdyti tik vieną asmenį iš keturių, tuo tarpu kiti kausis, valdomi kompiuterio. Tal ir Buki yra kovotojai šaltais ginklais, todėl jie kaunasi su priešais iš arti. Visa kova valdoma A ir X mygtukais bei sudarant 3 mygtukų kombinacijas, naudojant tik šiuos mygtukus. Atrodytų, kad tai išties įdomu, bet jau po pirmos žaidimo valandos viskas baisiai įgrista. Tuo tarpu Ailish ir Elco yra tolimųjų kovų specialistai ir naudoja šaunamuosius ginklus vieno asmens režime. Kiekvienas ginklas turi savo užtaisymo greitį bei galingumą, kurie atitinka proporcijas. Kamerų skirtumai tarp veikėjų kovų metu atrodo išties kvailokai, ir kartais galima susipainioti, nuolat kaitaliojantis nuo vieno veikėjo prie kito.

Stipriausia Sudeki dalis, be abejo, yra grafika. Ko gero, tai viena ryškiausių ir spalvingiausių kada nors matytų išvaizdų. Kiekviena žaidimo detalė tiesiog spindi žaismingomis spalvomis, ypač įspūdingai atrodo miestai, į kuriuos žvelgiant, gali apsvaigti galva, kadangi sunku spėti suvokti visą spalvų margumyną. Garsas bei muzika gan standartiniai ir atskiro dėmesio jie neverti. Sudeki kūrėjai pilnai neįvykdė savo užmačių. Sudeki yra labiau vizualinio stiliaus žaidimas, skirtas pasigrožėjimui, nei tikras RPG. Tie, kas mėgsta spalvingus žaidimus ir gražią grafiką, tikrai nenusivils šiuo žaidimu, bet tie, kurie yra pasiilgę puikaus RPG su plačiomis galimybėmis, liks išties nusivylę.

ID

GARSAS	70
Standartiški garsai.	

MUZIKA	70
Nieko ypatingo.	

GRAFIKA	95
Išties aukšto lygio bei labai spalvinga.	

VALDYMAS	60
Gan painus, o skirtingos veikėjų kameros kovos metu dar labiau padidina painumą.	

SIUŽETAS	75
Eilinė kova tarp blogio ir gėrio.	

Puikus stilingas ir be galo gražus žaidimas, bet prastas iš RPG pusės.	IŠVADA 70

Psi-Ops: Mindgate Conspiracy

PATARIMAI

PRIEŠAI

MEAT PUPPET LEVEL 1 (MP1)

Patys paprasčiausi priešai, kuriuos daugiausia sutiksite pirmuose trijuose lygiuose. Jie nepaprasta silpni ir beveik neturi šarvų. Jiems užtenka maždaug trijų kulkų, ir jie labai jautrūs šūviams į galvą.

Atpažinti, kad tai MP1, galima tiesiog pažiūrėjus į priešą, jis atrodys kaip paprastas žmogus su ginklu, kauke ir kamufliažiniais drabužiais. Nieko ypatingo. Tiesa, kai kurie jų turi šratinius šautuvus ar snaiperio ginklus, o DI visai taiklai veikia.

Geriausia juos atakuoti — pakelti su telekineze ir porą kartų iššauti, kol jie sklando. Greitai užmušite, o dar galite kūną paleisti į kitus priešus. Juos taip pat nesunkiai galima valdyti proto kontrolės pagalba.

MEAT PUPPET LEVEL 2 (MP2)

Šie priešai protingesni, stipresni ir visomis prasmėmis geresni už pirmuosius Meat Puppets. Beveik visi turi po vieną granatą. Jų snaiperiai taip pat labai taiklūs ir dažnai laukia pasislėpę už uolų ar kitų vietų, tad būkite atidūs.

MP2 atpažinsite iš žalsvų šarvų. Jie atrodo kaip žmonės ir galima nesunkiai pataikyti jiems į galvas bei užvaldyti protą. Tik jų šarvai daug geresni, nei pirmųjų.

Kovojat su jais reikės kiek padirbėti. Kai pakelsite juos su telekineze, šie priešai vis tiek šaudys į jus. Gerai nutaikyta pirokinezės ataka juos užmuš, o „atjungti" juos galima kelis kartus padaužius į sienas. Būkite atidus dėl granatų: kai priešas mes ją į jus, perimkite ir paleiskite atgal. Tačiau didžiausia problema yra minėtieji snaiperiai – reikia pasislėpti taip, kad galėtumėte juos atakuoti, o jie jūsų ne.

MEAT PUPPET LEVEL 3 (MP3)

Karių viršūnėlės. Jie labai „kieti". Jei tik jie žino, kad jūs esate šalia, negalite kontroliuoti jų proto, taip pat paprastai negalite naudoti telekinezės. Šie vyrukai tiesiog apsikrovę šarvais, tobulai nusitaiko bei neprastai šaudo iš raketų ar ugniasvaidžio.

Pirmiausia reikia rasti būdą, kaip juos valdyti telekineze. Tai galima daryti panaudojus pirokinezę ir juos padegus. Kai MP3 dega, taip pat lengviau į juos šaudyti. Tiesa, tuo pasimėgausite neilgai, nes kariai moka užsigesinti.

Vienintelis būdas juos iškirsti yra pataikyti iš dėžės ar padegti ir pritrankyti su telekineze. Pataikius iš dėžės ir partrenkus priešą ant grindų, galima kontroliuoti ir jo protą. Vyrukai su raketomis gali būti gan naudingi, tačiau jų proto kontrolė veikia ne visuomet patikimai.

DARBININKAI

Blogiausia, ką gali padaryti šie vyrukai, tai įjungti aliarmą. Tada, be abejo, atbėgs būrys karių. Iš tiesų, kariai nesibaigs tol, kol pats neišjungsite aliarmo. Kai darbininkas jus pamato, jis arba pabėga ir pasislepia, arba bando pulti ant jūsų plikomis rankomis. Jei jis pabėga, nesunkiai galite nusausinti jam protą ir gauti nemokamos psi galios. Jei jis puls kovoti, šaukite į jį ar taip pat atakuokite plikomis rankomis – taip sutaupysite šaudmenų.

MOKSLININKAI

Mėlyni vyrukai laboratorijose, sėdintys ir nieko neveikiantys. Labai nedaugelis jų puls su jumis kautis, dauguma tiesiog bėgs ir spaus aliarmą. Tačiau kai kurie sutikti mokslininkai BUS naudingi.

Užvaldę mokslininką, galite nukeliauti iki reikiamo jungiklio. Taip pat galite pribėgti prie MP3 ir smogti iš už nugaros.

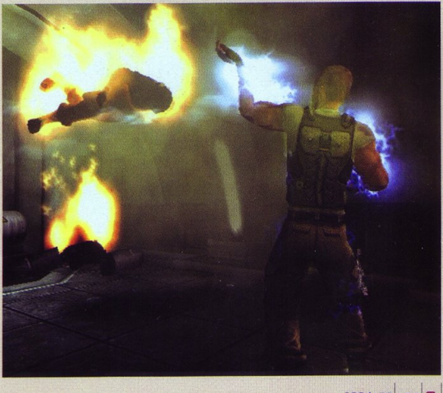
Paskutinė mokslininkų nauda yra hidro purškalas. Nužudžius mokslininką, pasirodo šis daiktas, kurio negalima pasiimti su savimi, tačiau užėjus ant jo, atsistatys sveikata ir psi galia. Tai išties naudinga.

AURA MONSTRAI

Šie padarai sukelia didžiausias problemas. Jų nematysite tol, kol jie jūsų neatakuos. Juos valdo vienas iš bosų — Nicholas Wrightson. Aura monstrai yra visur šventyklos lygyje. Vienintelis būdas juos pamatyti yra naudoti aura matymą. Vienintelis būdas jų išvengti – NESIARTINTI. Jei nenaudojate aura matymo, kitas sprendimas yra būti nuolat pasiruošus šaudyti. Padarai atsiras iš niekur, tačiau turėsite maždaug pusę sekundės sureaguoti ir pradėti šaudyti. Čia problema tik ta, kad niekad nežinosite, kurioje vietoje ir kaip arti jie yra.

Kai prasideda kova su grupe šių monstrų, reikia žinoti, ką daryti. Čia tinka bet koks automatinis ginklas. Jiems nereikia daug šūvių. Jei galite įsisprausti į kampą ar kur kitur, tiesiog suvarykite jiems visą savo amuniciją. Nenaudokite pistoleto, jis nebus efektyvus.

Iš psi galių nenaudokite pirokinezės – taip tik dar labiau įsiutinsite padarus. Galima naudoti telekinezę ir trankyti juos vieną į kitą. Tačiau tai naudokite tik kraštutiniu atveju, jei baigėsi šaudmenys. Vis tik geriausia laikytis kiek įmanoma nuošaliau.



KOMBO ATAKOS

Geriausias dalykas, kurį Midway suteikė savo žaidėjams šiame žaidime — tai laužyti savo pačių taisykles. Psi kombo atakos yra puikus to pavyzdys. Galite daryti praktiškai bet ką bet kokia tvarka. Derindami skirtingas psi galias, galite patys rasti vis naujas atakas. Pateikiame keletą galimybių.

PSI GALIŲ KOMBO

DAUGIALYPIS METIMAS

Pirmiausia meskite priešą ar objektą į orą. Pagaukite jį prieš jam nusileidžiant ir paleiskite jį kur nors kitur. Kartokite tai kiek tik reikia. Tai gali būti naudinga, nes galite visiškai pakeisti objekto skridimo kampą. Pavyzdžiui, jei į jus atlekia dėžė, pagaukite, pastumkite ją kartą, pastumkite antrą ir atsikratysite. Tai taip pat geras būdas pataikyti į ką nors paprastai nepasiekiamą iš pakeisto kampo.

SIENŲ DAUŽYMAS

Kol nukeliausite į vėlesnius lygius, pamatysite, kad žmonės nebemiršta kartą atsitrenkę į sieną. Tačiau jei turite laisvos psi galios, trenkite juos į sieną, pagaukite ir vėl trenkite. Kartokite tai, kol jie numirs. Netrukus tai darysite tokiu greičiu, kad keturis smūgius atliksite per sekundę ir vyrukas staigiai bus „paklotas".

UGNIES KAMUOLIAI

Artimiausia ataka yra ta, kurią atlieka Marlena. Padekite ką nors ar medinę dėžę su pirokineze ir šveiskite į priešą. Pataikote — ir jie užsidega. Efektyvus ir labai efektingai atrodantis dalykas.

SĄMOJINGŲJŲ SAUSINIMAS

Manote, kad kovos metu negalite nusausinti priešo smegenų? Netiesa. Tiesiog paleiskite su telekineze ką nors į sieną, ir tada, kol vargšas gulės ir bandys atsikelti, greitai paleiskite į darbą proto sausinimą ir taip nesunkiai užsipildysite savo galias. Tai labai svarbu dramatiškose ir intensyviose žaidimo scenose.

KARŠTAS NUSILEIDIMAS

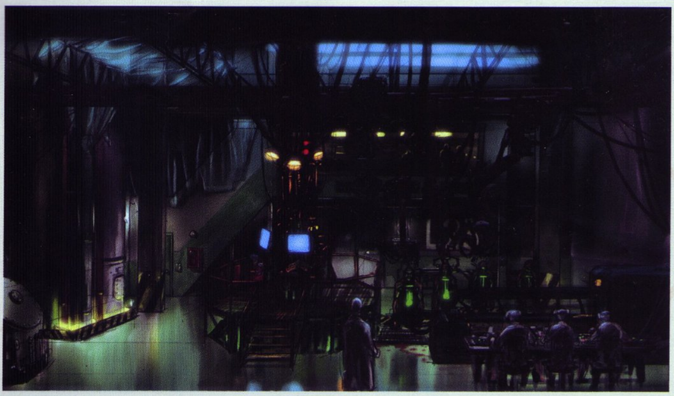
Kai sviedžiate ką nors su telekineze link savęs, paleiskite ugnies bangą prieš pat jiem nusileidžiant. Tada jei pasiseks, jie pagaus ugnį ir, prieš pat nusileidę, gaus jos žalos, o stodamiesi vis dar kiek laiko degs. Neblogas būdas pakankinti priešus.

MP3 PROTO KONTROLĖ

Kai tik iškirsite Meat Puppet 3, greitai pradėkite valdyti jo protą. Taip gausite priėjimą prie kelių dalykų. Pirma, galite gauti ugniasvaidį, o dar geriau raketsvaidį. Dažniausiai dar turite vieną ar kitą granatą. Visa tai sujungus su sunkiais šarvais galite drąsiai stoti prieš buvusius draugus.

SAVIŽUDYBĖS

Kad tai padarytumėte, užsipildykite pilną psi galios stulpelį ir užvaldykite priešo protą. Laikykite abi analogines rodyklėles keletą sekundžių. Priešas tada įsidės ginklą į burną ir nusišaus. Beprotiškai žiauru, tiesa, nėra labai naudinga, nes reikalauja labai daug psi galios.



PSI IR GINKLŲ KOMBO

ŠAUDYMAS SKLANDANT

Taip galite pasiekti nesvarbu kur pasislėpusius priešus. Užlipkite ant dėžės ir sklęskite ant jos, užrakinkite taikinį ant priešo šaudydami. Visiškai nesunku. Tik nesklandykite ant medinių objektų ir pasistenkite lėtai nusileisti ant žemės.

ŠAUDYMAS TRAUKIANT

Prisitraukite Meat Puppet prie pat savęs, ir kai jis skrenda ore, prirakinkite taikinį bei šaudykite į jį. Priešas nešaus atgal ir nusileidimas garantuotai jį užmuš.

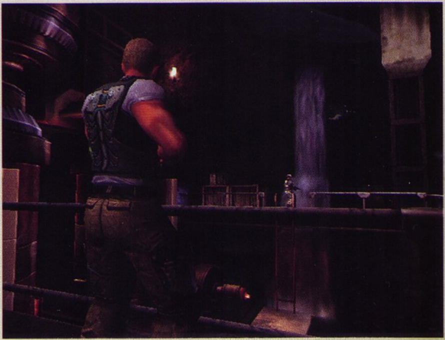
DĖŽIŲ SKYDAI

Prisitraukite su telekineze dėžę tiesiai ant priešo ugnies linijos. Taip užblokuosite jo šūvius ir galėsite pribėgti prie jo bei paleisti ugnį. Tai taip pat gerai tinka patrankų bokšteliams, jei laikysite dėžę prie pat jų. Jei kas nors šaus į jus raketą, o jūs galite tik pajudinti dėžę, meskite ją į raketą. Dėžė raketą sustabdys ir taip išlošite laiko.

TENISO GRANATOS

Kai kas nors mes į jus granatą, pagaukite ją su telekineze ore ir paleiskite atgal. Tada su telekineze paimkite priešą, kuris ją metė, bet tik tiek, kad neleistumėt jam judėti. Granata pataikys į priešą ir jums sutaupys laiko. Kitas būdas yra palaukti, kol ji nuskris atgal, ir suderinti jos sprogimo laiką su atsitrenkimu į priešą. Taip užtikrinsite mirtį akimirksniu.

BOSŲ KOVOS



Psi-Ops yra šešios bosų kovos bei du mini bosų susidūrimai. Visos kovos yra skirtingos ir savaip sunkios, reikalaujančios panaudoti vis kitą Psi galią ar keleto iš jų kombinaciją.

1 BOSAS – LEANOV

Leanov yra proto valdymo galios meistras, taip pat moka valdyti pirokinezę. Yra dvi kovos su juo fazės. Pirmoje fazėje iš tiesų nereikia su juo kautis. Leonov yra kitame kambario gale, virš „skybox". Aplink jus yra keturios kameros, iš kurių lenda priešai Meat Puppets (MP). Pradėsite priešais Leanovą, už metalinės dėžės. Abipus jūsų yra vaistinėlė ir pilnas psi galios atstatymo paketas (psi paketų yra ir kitoje kambario pusėje).

Iškart pasislėpkite už metalinės dėžės. Keletas MP greitai puls ant jūsų, tačiau svarbūs tik degantys priešai. Dabar jūsų tikslas yra sunaikinti kameras, iš kurių lenda priešai. Kaskart, kai Leanov padega sargybinį (maždaug kas septynias sekundes), griebkite tą sargybinį su telekineze ir svieskite jį į kamerą — taip ją susprogdinsite.

Tai atlikę, atsikratykite visų nedegančių sargų, galite mesti į juos likusius degančius priešus. Jei reikia, pasinaudokite vaistinėle ir psi paketais. Toliau naikinkite tokiu būdu kameras, kol visos dings. Nereikėtų pajudėti iš už dėžės.

Antroje kovos fazėje ateina pats Leanov. Prieš tvarkantis su juo, užsitikrinkite, kad aplinkui nėra nei vieno sargo (vieną jis atsiveda su savimi). Leanov turi tris pagrindines atakas: kinetinį smūgį, kuris meta jus oru, galios rutulių bangą, kuri sukasi aplink jį ir plinta tolyn, ir dalinę proto kontrolę. Pirmųjų dviejų atakų nesunku išvengti, tačiau reikia būti atsargiam dėl proto kontrolės. Tai nėra labai baisu, tereikia suprasti, kaip ji veikia. Leanov kontroliuodamas jus tiesiog sukeičia jūsų valdymą vietomis (kai spausite kairėn, eisite dešinėn, kai aukštyn — žemyn ir atvirkščiai). Reikia persiorientuoti ir paleisti keletą apkabų kulkų į jo veidą. Taip pat galite paimti metalinę dėžę ir kelis kartus trenkti į jį.

2 BOSAS – BARRET

Pagrindinė Barret galia — telekinezė. Priėjus prie jo per arti, jis gali paleisti šoko bangą. Kai jis šviečia purpurine spalva, kulkos jam negali pakenkti, taip pat nelabai daug žalos jomis padarysite ir kai jis yra paprastos būsenos.

Vėl gi, kova turi du etapus (beje, visų bosų, išskyrus vieno, kovos susideda iš dviejų fazių, tad toliau to neminėsime). Pirmame etape abu esate fabriko kambaryje su konvejeriu prie keturių sienų. Barret turi daug geresnę telekinezės galią nei jūs. Jis greitesnis, gali paimti didesnius objektus ir geriau taikosi. Todėl norėdami jį nugalėti, turėsite pasitelkti kantrybę ir judrumą.

Barret pradės iškart mėtyti į jus daiktus. Nors ir sunku tokiame mažame kambaryje, dažniausiai galima jų išvengti. Kaskart, kai yra galimybė, meskite daiktus į jį. Bosas kartais pagriebs tuos objektus pakeliui ir svies jums atgal arba gali nušveisti jus patį. Taip žaiskite su juo, kol Barret praras trečdalį gyvybių. Tada persikelsite į kitą vietą.

Atsidūrę čia, pirmiausia grįžkite už generatoriaus ir pasiimkite vaistinėlę bei psi paketą. Dabar eikite pro skylę ir pro duris. Kai tik pasibaigs filmukas, bėkite į kairę, kad išvengtumėte atlekiančio objekto. Barret gali paimti VISKĄ šioje vietovėje: sunkvežimius, didžiules dėžes, cisternas. Jūs galite naudoti tik nedideles metalines dėžes (na, medinės visiškai netinka), tačiau ir su jomis galite išsiversti.

Bosas daiktus mėtyti mėgsta bangomis. Jei galite, pasislėpkite už kokio didelio daikto, kad apsisaugotumėte nuo atlekiančių objektų (tik nepamirškite, kad bosas gali pagriebti ir tą daiktą, už kurio slepiatės). Kai nebesigirdi telekinezės garso, priešas daro pauzę, kuri užtrunka apie tris sekundes. Tada staigiai išlėkite ir pradėkite svaidyti dėžes į jį. Nebūtina atidžiai taikytis, žaidimas čia jums pats padės, tiesiog meskite į jo pusę, ir turėtumėte pataikyti. Jei reikia, vaistinėlių yra prie dešinės sienos, ir po kiek laiko pradeda atsirasti dar viena netoli tos vietos, kur įėjote į vietovę.

Tokia tad kova, prisiminkite, kad priešas gali perimti jūsų mestas dėžes ir gali pakeisti netikėtai į jus skrendantį objektą.

MINI BOSAS – KAPINIŲ ZOMBIAI

Norint atlikti neaiškią užduotį (išlaisvinti dvasias), reikia šratiniu šautuvu ištaškyti zombių galvas. Vaistinėlių ir psi paketų galima rasti kapinių pakraščiuose ant didesnių kapų. Taip pat zombių naikinimui tinka proto nusausinimo galia, net nereikia prisėlinti prie jų, o tiesiog pakanka pribėgti arčiau.

3 BOSAS – WEI LU

Wei Lu nesinaudoja nė viena iš jūsų turimų šešių psi galių, o turi savitą techniką. Pirmoje kovos stadijoje, kambaryje, yra aštuoni akmeniniai samurajai. Vienu metu jus puola du iš jų. Paprastai jie juda lėtai, tačiau kartais pagreitėja mojuodami kardu. Nesunku jų išvengti, tik reikia stebėti, kur jie yra.

Kol kas nepulkite žudyti samurajų. Kambaryje yra keturi 100% psi paketai. Pagriebkite juos visus su telekineze ir perkelkite prie durų, pro kurias įėjote. Dabar imkitės samurajų. Jiems pakenkti negalima kaip paprastam akmeniui. Su pirokineze jie trumpam užšals, o kol jie ramiai stovi, galite šauti į juos ar paleisti indus.

Nugalėjus samurajus, Wei Lu pasivers kažkokiu drakonu su trim galvom. Pagrindinės jos atakos yra rūgšties spjūviai, psioninis sprogimas ir šokinėjimas aukštyn–žemyn. Iškart bėkite į kambarį, iš kurio ji išėjo, ir su telekineze paimkite du pilnus psi paketus, tuomet perneškite, kur sudėti likusieji.

Kovojant reikia svaidyti piro atakas, tada ji bėgios pirmyn – atgal po kambarį. Kadangi esate ant laiptų, ji negali ant jūsų užminti. Tol, kol Wei Lu dega, ji, ko gero, neatakuos jūsų. Piro atakos naudoja labai daug psi galios, todėl ir reikia, kad visi jos paketai būtų šalia. Išnaudosite beveik visus, jei ne visus paketus, siekdami ją nugalėti.

Galima naudoti ir kitą metodą, pavojingesnį, bet galbūt įdomesnį. Reikės bėgioti pačiame kambaryje. Laikykitės už kolonų ir, iššokę iš jų, padeginėkite bosą. Taip pat galima mėtyti indus, tačiau taip padarysite nevienodą žalą galvoms. Šaudyti ar daužyti ją reiktų tik kraštutiniu atveju.

MINI BOSAS – DALELIŲ AKSELERATORIUS

Na, tai išties nėra joks bosas, tiesiog velniškai sudėtinga vietovė, jei nežinote, ką reikia daryti. Pagrindinis dalykas čia — laiko išdėliojimas.

Pradedate prie durų, kurios veda į pagrindinį dalelių akseleratoriaus valdymo kambarį. Viduje yra mokslininkas ir sargybinis. Galima užvaldyti mokslininką proto kontrolės pagalba, kad šis nukautų sargybinį, tada iš mokslininko ištraukti jo energiją su proto nusausinimu, kad atstatytumėte savo galias.

Kambaryje reikia paspausti svertą. Kaskart pakėlus svertą, pagreitėja energijos kamuolys. Išėjęs iš kambario, atsiduriate apskritame koridoriuje, pro kurį nuolat eina energija. Apskritime yra kambarių su daugiau svertų ir nedidelės vietos pasislėpti, kol praeis energija.

PIKTŲJŲ GNOMŲ VIETOS

Pirmą rasite antroje žaidimo dalyje Shipping Docks vietovėje. Pajudinus kraną yra lėkštas centras, sudarytas iš didžiulių dėžių.

Antrą rasite trečioje žaidimo bazėje, ventiliacijos angose. Kai einate paimti miražo ofiso, pirmiausia sukite į dešinę ir gnomas bus gale.

Trečias yra pastate su dalelių spartintuvu. Vamzdynuose yra dvi kopėčios, kurias reikia panaudoti. Pirmomis kopėčiomis lipkite žemyn, o ne aukštyn, ir gnomą rasite vandenyje.

Ketvirtas yra šventyklos lygio pradžioje. Panaudokite cemento plokštę, kad persikeltumėte su telekineze į pastato viršūnę ant aukštesnio balkono. Čia gali būti pora snaiperių, tad būkite atidūs. Gnomas yra ant žemės. Norėdami grįžti, pastatykite automatinį taikymąsi ant plokštės ir lėtai judėkite žemyn, greitai atleisdami ir vėl įjungdami telekinezę.

Penktas gnomas yra tarp dviejų medžių kapinėse, kovos su zombiais metu. Ieškokite išorinėse vietovėse.

Dar vienas yra pirmame žaidimo skyriuje, prieš pat kambarį su auto patranka. Priešais šias duris apsisukite ir galėsite perlipti per grandininę tvorą. Kitoje pusėje galite ieiti į duobę, ten bus gnomas.

Palaukite, kol praeis energija, tada pasižiūrėkite, ar nieko nėra artimiausioje slaptavietėje. Reikia judėti ta pačia kryptimi, kaip ir energija. Jei kažkas yra reikiamoje vietoje, išmeskite jį su telekineze. Tada palaukite kitos energijos bangos ir lėkite į vietą. Vėl palaukite bangos, tada bėkite pro artimiausias duris. Nužudykite sargą ir pakelkite svertą. Dabar reikės būti greitesniam. Stebėkite, ar nėra jokių mokslininkų bei sargų slaptavietėse, ir keliaukite toliau.

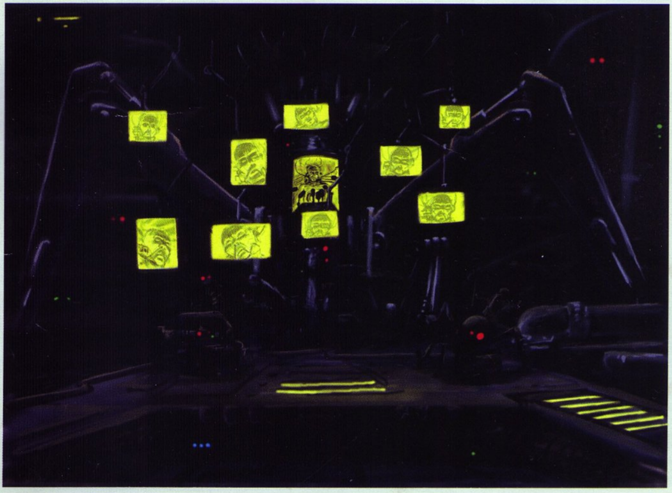
Kai spartintuvą pakelsite iki 5.4, prireiks labai tikslaus laiko skaičiavimo. Nusiteikite pakartoti galybę bandymų, kol nusigausite iki paskutinės slaptavietės ir galinių durų.

Yra ir kita galimybė. Pradžioje nenužudykite mokslininko, o su juo apeikite visą ratą ir įjunkite visus jungiklius, išskyrus pirmąjį (be abejo, slapstykitės nuo energijos, kitaip mokslininkas žus). Kai patraukti keturi svertai (pasiekia 5.4), grįžkite į savo kūną ir patraukite paskutinį svertą. Taip pat galite pats nusigauti iki trečiojo kambario ir čia, nepatraukę sverto ir užvaldę mokslininką, nusiųskite jį į ketvirtą kambarį ir patraukite svertą. Grįžkite į savo kūną ir patraukite svertą trečiame kambaryje, tada eikite pro duris. Turėtų būti paprasta.

4 BOSAS – MARLENA

Marlena visiškai remiasi pirokineze ir tai puikiai moka. Ji pradeda apsauginėje kameroje, tad net nebandykite jos atakuoti. Jos pagrindinis ginklas dabar yra didžiulis, į lazerį panašus daiktas, leidžiantis aukštos galios karštį greitais pliūpsniais ar vienu dideliu spinduliu, trunkančiu apie 10 sekundžių.

Priešais jus bus dvipusis stovas su pilnais kanistrais vandens ar koncentruoto oro. Tai jūsų ginklai abiem kovos fazėms. Kai išnaudosite visą



kanistrų pusę, jie vėl užsipildys, tačiau turite išnaudoti visus kanistrus, jie turi sprogti.

Pirmą kartą Marlena panaudos lazerį tik kartą. Išvenkite jo ir meskite kanistrus link jos į pagrindinę lazerio dalį kiek galima dažniau. Kai įveiksite lazerį, balsas praneš, kad viskas tuoj sprogs, tad raskite saugią vietą. Čia svarbu nepadaryti klaidos ir nesislapstyti kur papuola. Atkreipkite dėmesį į aukštyn kylančius ekranus — už jų ir yra saugi zona. Turite ten likti, kol baigsis intensyvios šviesos ataka. Jei pavyks, galite mesti vieną ar kitą kanistrą į ją, nors taikytis labai sunku.

Po pirmo karto ji panaudos abi lazerio atakas, nors, atrodo, nėra jokios sekos, pagal kurią ji jas naudoja. Toliau mėtykite kanistrus į lazerį, kol jis sulūš. Vaistinėles ir psi paketus rasite balkonuose abiejose pusėse. Po kiekvienos antros grįžkite į saugią zoną.

Galima panaudoti ir vieną nedidelę savybę: kai tik ji pradeda reaktoriaus šerdies tirpdymą, jei panaudosite pirokinezę ant dviejų mažu vamzdelių prie jos, galite sulėtinti procesą.

Kai lazeris sugenda, Marlena pati ateina kautis su jumis. Ji naudoja šias tris galias:

ugnies vimpelų bangą, kurią ji labai mėgsta mėtyti (gan nesunku išvengti), kondensuotos ugnies kamuolį, kuris sprogsta susidūrus (labai pavojingas), savo dublikatą, padarytą vien tik iš ugnies. Jis gaudo jus aplink kambarį, ir jei per daug priartėsite, išspirs jus aukštai į orą. Dublikatą galima sunaikinti kanistru, tačiau kai tik tai padarysite, Marlena sukurs antrą dublikatą.

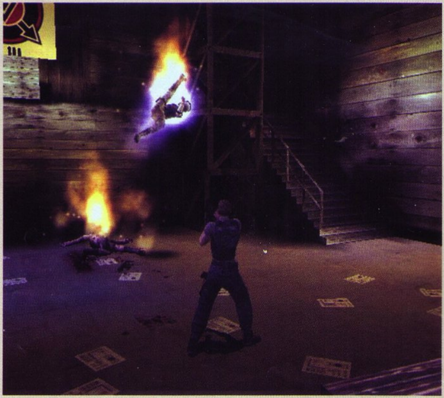
Pati Marlena daug juda ir mėgsta, kad kažkas būtų tarp jūsų ir jos. Naikinti ją ir toliau reikia kanistrais. Tik gerai nusitaikykite, nes ji slapstosi už įvairių daiktų.

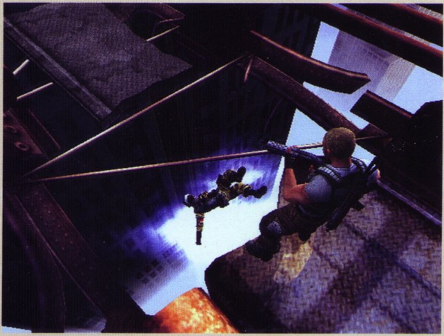
Pastaba: teko girdėti nusiskundimų, kad žaidėjams šioje vietoje neveikia telekinezė ir neleidžia pakelti kanistrų. Ši klaida gali būti susijusi su paskutiniu išsaugojimo tašku prieš pat duris. Jei taip atsitiko, pabandykite naudoti išsaugojimą lifte, ir klaida turėtų išsitaisyti.

5 BOSAS – NICHOLAS WRIGHTSON

Wrightson yra gan nesunkus bosas, jis vienintelis, neturintis dviejų kovos fazių. Tačiau čia reikia būti labai atidžiam dėl aura monstrų. Nicholas turi vieną ataką – savo lazerius. Jo kūną supa saulės panelės, siunčiančios energijos spindulius. Jų nesunku išvengti, tačiau jei priartėsite prie jo, jus atakuos aura monstrai (na, jie bet kuriuo atveju atakuos, tik jei būsite toliau, ne taip dažnai).

Kaskart kai jis atvers saulės panelę, šaukite į ją, uždaros pažeisti nepavyks. Gali prireikti keleto kartų, tačiau galiausiai jos turėtų sudužti. Kai dūžta daugiau, likusios atsiveria greičiau, kad į jus iššautų. Šiai kovai prireiks šaudmenų, o ne psi galių, tad jų galima pasipildyti gale.





6 BOSAS – THE GENERAL

The General turės visas super galias. Pagrindiniai jo ginklai yra galingos telekinezės ir pirokinezės atakos. Pirmiausia jums reikia surinkti galios sferas. Kad tai padarytumėte, reikės sulaužyti aplink generolą besisukančias spirales, teikiančias jam sveikatos. Priartėkite prie jų ir žiūrėkite į priešingą jų sukimuisi pusę. Leiskite ištisinį pirokinetinės galios spindulį į juos ir turėtumėte greitai sunaikinti. Dabar reikia surinkti sferas — jų yra šešios ir jos gali būti palindusios po daiktais. Generolas vis dar gauna sveikatą, ir gaus tol, kol pasieks viršūnę arba jūs rasite visas sferas.

Jei norite Generolą žudyti lėtai, mėtykite daiktus, jei greičiau — naudokite sferas (R1 mygtukas). Generolas mėgsta dažnai teleportuotis ir gali trumpam dingti (kad jį pamatytumėte, reikia įsijungti aura vaizdą). Tada atsiradęs vėl pradės atakuoti iš kažko paprastai neišvengiamo. Kitos dvi jo atakos yra nuolaužų svaidymas ir magmos sviedinių mėtymas. Šių atakų galima išvengti stovint po mažais tiltais, vedančiais į centrą (čia yra vaistinėlės). Kai baigiasi sferų galia, bėkite į vidurį ir pasikrausite. Tačiau jei liksite per ilgai, grindys jus išmes.

PATARIMAI

GAMEDUK

EVIL DEAD
Payne Temple (muziejus)
Kaip nugalėti bosą?
Igoris, Kėdainiai

Bosas turi du atakos tipus: meta degantį akmenį ar šauna mažą energijos kamuolį, kurio galima nesunkiai išvengti. Ko gero, žinote, kad be ginklų turite ir kastuvą. Taigi, laikykite kvadratą, pasiruošę kastuvą, ir paleiskite jį, kai bosas iššaus akmenį. Su kastuvu jį atmuškite ir taikykitės į veidą. Kad jį pribaigtumėte, užteks 5–6 smūgių.

PERSONA 2 ETHERNAL PUNISHMENT
Paskutinė misija, prie Boso
Nežinau, kaip atidaryti duris, reikia raktažodžio (turiu rusišką versiją, tad, tikriausiai, kažkas netinka).
Lukas, Vilnius

Kaip suprantu, kalbi apie duris į Chamber of Henbai. Kodą galima nustatyti iš litografijų pilyje. Įvairios litografijos suteikia tokią informaciją:

Aukštas	Litografija	Raidė
1	Dubhe	P
3	Merak	E
4	Phelpa	R
5	Mizar	U
5	Alioth	E
5	Mergez	S
7	Alkaid	S

Lentelėje prie durų, pavadintoje Form of Reverse Souryu Henbai, parašyta taip:

„Thou shalt carry thy feet in the sequence of Dubhe, Merak, Phelpa, Mergez, Alioth, Mizar and Alkaid". Taigi, sudėkite jų raides tokia tvarka ir gausite kodą: PERSEUS.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL
Chinese Embassy
Nežinau, kaip pereiti. Apsauginio žudyti negalima, nes tik jis žino durų kodą. Kai jį pagaunu iš nugaros, jis nesako durų kodo.
Mindaugas, Klaipėda

Na, gali būti keli variantai — arba reikia dar porą kartų jį palaužti, kol jis kodą pasakys, arba jį pristumti prie kodo įvedimo (jei kodas vedamas mygtukais) ir priversti jį suvesti kodą. Tada su terminiu įtaisu nuskaityti jo suvestą kombinaciją, arba, jei kodas nustatomas pagal akies rainelę, pristumti jį ir priversti nuskenuoti jo akį.

DIGIMON WORLD 3
Ar galima gauti Veemoną kaip partnerį? Kaip gauti Fishing Pole visas detales?
Lukas, Kaunas

Galima. Reikia gauti tam tikrą ženklelį, eiti į protokolų griuvėsius, kur stovi ar stovėjo Baronmon. Ten yra dar vienas DRI agentas, su kuriuo pakalbėję, gausite F&D

Paildramon užduotį. Jis yra ant didmenos tilto (bulk brigde).

Kad turėtumėte meškerę, reikia surasti tris dalis: kablį, stiebą ir virvę. Kad rastumėte kablį, eikite į Divermon's Lake ir leiskitės kopėčiomis, ten pamatysite dūstantį Divermoną. Padėkite jam ir gausite Red Snapper. Stiebą gausite nuėję pas Smith ir nusipirkę Bamboo Spear. O virvę gausite nuėję į Protocol Forest ir susikovę su Dokugumon — jie išmes voro tinklą.

SPEC OPS — COVERT ASSAULT
Pirmas lygis
Iššaudau visus priešus ir nežinau, kur eiti ir ką daryti toliau.
Natas, Raseinių raj.

Na, gali būti, kad išžudei ne tik priešus, bet ir žmogų, kurį reikia išgelbėti — generolą. Jis apsirengęs žaliai ir jo negalima žudyti. Nukovus visus priešininkus, o generolui likus gyvam, jis vėliau pradės jus sekti, tad eikite prie tilto ir užbaigsite misiją.

BREATH OF FIRE IV
Prie žaidimo pabaigos
Kaip rasti smėlio drakoną ir vandens drakoną?
Denisas, Klaipėda

Smėlio drakonas Sa Ryong yra smėlio skrydžio trasoje iš Shyde į Shikk. Ten yra izoliuota žemės dalis žemėlapio dugne. Pasinaudokite pylimu, kad peršoktumėte ir patektumėte į oazę.

Jūrų drakonas Hae Ryong yra tarp Lyp ir Shikk, ten nusigauti reikia su Zigo valtimi. Plaukite į šiaurės rytus nuo Lyp (palaukite pietvakarių vėjo). Kai praplauksite įlanką (ji yra saloje, ten yra ežeras su didele uola ir išplaukiančiu laivu), turėtumėte išvysti šviesesnį mėlyną vandenį ir L formos uolą šalia jo. Paieškokite (trikampis) šalia uolos dugno ir pateksite į salą. Čia yra drakonas.

DRAGON BALL Z: BUDOKAI 2
Negaunu Drakono rutulių.
Radvilas.

Jei kalbi apie pirmą lygį, Drakono rutulys yra jo šiaurės rytuose. Nukovus priešus, tiesiog reikia ten nukeliauti ir automatiškai jį paimsite.

VAIRAVIMO ŽAIDIMŲ ISTORIJA

7 dalis.

PRIEŠPASKUTINIO DEŠIMTMEČIO PABAIGA

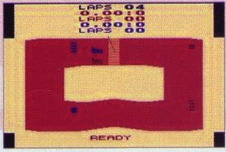
Paskutinieji devintojo dešimtmečio metai buvo išties aktyvūs. Jau niekas neabejojo, kad žaidimų rinka atsigavo ir pradeda skintis kelią į priekį. Apie tokius ketinimus aiškiai galima spėti iš net dviejų naujos kartos konsolių pasirodymo ir, žinoma, krūvos geresnių ir prastesnių vairavimo žaidimų.

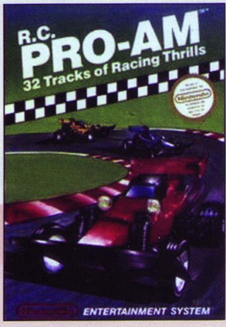
1988

Įdomiausias šių metų pasirodymas *NES* sistemoje — žaidimas *City Connection*. Šiose neįprastose lenktynėse žaidėjas vairuoja bagį ir bando padengti visą teritoriją ant keturių slankiojančių platformų. Žaidimo tikslas — uždegti visus langelius linijose, keliaujant iš miesto į miestą. Jūsų misijoms pavojų kelia policija, tačiau nuo jos ir priešų galima apsisaugoti tepalų skardinėmis. Be to, automobilis gali šokinėti. Tuo metu perleistas ir prieš kelerius metus arkadose buvęs populiarus laikraščių išvežiojimo žaidimas *Paperboy* bei šokinėjimo žaidimukas

Bump'n'Jump. Kitas naujas, dėmesio vertas žaidimukas — *RC Pro Am*. Tai radijo automobiliukų

žaidimas, tačiau, nors leido valdyti mažas mašinėles, žaidimas išties buvo gan didelės apimties. Lenktynės vyko net 32-ose skirtingose trasose, kur reikėjo ne tik važiuoti, bet ir rankioti galios padidintojus, tokius kaip raketas, bei nugalint gauti limpančias padangas, greitesnį variklį, geresnį vairavimą ir kitas automobilio tobulinimo galimybes. *Atari* paskutiniais bandymais savo senesniajai video sistemai išleido lenktynes *Sprint Master* — paprastą lenktynių žaidimuką su vaizdu iš viršaus. Tiesa, žaidimas turėjo nemažai pasirinkimo galimybių, tokių kaip ratų skaičius,





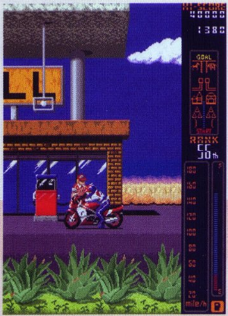
sudužimai į šonus, trasos paviršiaus danga, tačiau iš esmės žaidimas nesiūlė nieko įdomaus.

Daugiau šiais metais ankstyvosiose konsolėse kaip ir nieko nepasirodė. Tais metais viskas buvo koncentruota ant ankstyvųjų kompiuterių, tokių kaip *Amstrad*, *Apple II*, *Commodore* ir *PC*. Tiesa, namų kompiuteriai nesugebėjo sumažinti arkadų populiarumo, ir daugelis geriausių bei įdomiausių žaidimų pasirodydavo didžiulėse arkadų „spintose".

Nors ir matytas seniau, įdomus bandymas buvo *Chase H.Q.* Tai — policininkų ir vagių gaudynės greitais automobiliais. Jūsų bosas nori, kad nusikaltėliai būtų pristatyti gyvi, tad negalima į juos šaudyti, o tik trankyti jų automobilius, kol dėl ugnies jie sustos. Jūsų dispečerė praneš, kuriuos nusikaltėlius reikia pagauti, gausite jų ir jų automobilių nuotraukas, be to, jų kryptį rodo rodyklė. Labai panašus į šį buvo ir kitas tais pačiais metais išėjęs *Konami* žaidimas *Hot Chase*. Tik

čia nusikaltėlis, ko gero, buvote jūs, turintis pasiekti sieną, kol nesibaigs laikas, bei išvengti kelio blokų, priešų lėktuvų ir sraigtasparnių. *Sega* irgi išleido „karštą" lenktynių (vaizdu iš viršaus) žaidimą *Hot Rod*. Įdomu

tai, kad buvo keli stovo variantai: dviems, trims ir net keturiems žaidėjams. Kosminę tematiką nusprendė išbandyti *Capcom*, paleidę arkadą *Last Duel*. Čia žaidėjas erdvėlaiviu / motociklu turėjo skristi ir šaudyti priešus. Kur kas tikroviškesnis buvo kitas motociklų žaidimas, rodantis vaizdą iš viršaus, — *Rally Bike*. Šis žaidimas leido vairuoti motociklą keliose trasose, vengiant objektų ir kitų lenktynininkų bei pasipildant degalų kiekį. Išskirtinai taikingas šių metų žaidimas buvo vandens lenktynių žaidimas *Toobin'*. Čia plaukioti teko ne su kokia greitaeige valtimi ar kateriu, o su paprasčiausiu gelbėjimosi ratu. Vienas ar du žaidėjai „plavinėja" įdomiomis aplinkomis, pavyzdžiui, Marse ar Antarktidoje. Naudojant unikalią penkių klavišų valdymo sistemą, žaidėjams reikia kuo greičiau praplaukti trasą, vengiant kliūčių ir svaidant skardines į konkurentus. Per daug sulėtėjus, atakuodavo aligatorius. Arkados kūrėjai *Atari* žaidėjams, rasdavusiems visas paslėptas *Toobin* raides, padovanodavo marškinėlius.



1989

Svarbūs žaidimų istorijoje metai, pradėję 16 bitų konsolių kartą. Pirmoji estafetę pradėjo *Sega*, išleidusi sistemą *Genesis* (*Megadrive*, Japonijoje). Tiesa, pirmasis jai išleistas vairavimo žaidimas buvo perleistas iš arkados (logiška, mat *Genesis* procesorius taip pat buvo perkeltas iš *Sega* arkados). Tai buvo motociklų lenktynės *Super Hang—On*, tiesa, praturtintas papildomu režimu. Arkadinis režimas buvo perkeltas tiesiogiai: važiavome per Afrikos, Azijos, Amerikos ir Europos trasas. O

originalusis *Genesis* režimas turėjo daugiau iššūkių ir opcijų, paversdamas žaidimą tikroviškesniu. Taip pat čia buvo visiškai nauja trasa. Tačiau svarbiausia, kad keliaujant originaliu režimu, motociklas dėvėsis ir reikės jį taisyti. Daužydamiesi su kitais lenktynininkais, jį taip pat gadinsite. Taigi reikės pirkti naujas dalis ir samdyti mechaniką. Jei lenktyniaudami laimėsite daug pinigų, galėsite pirkti brangias dalis ir susikurti išties galingą motociklą. Patogu tai, kad ištobulintą motociklą galima išsaugoti slaptažodžio pagalba.

Lygiai tuo pat metu Amerikoje startavo kita „16 bitų" konsolė *TurboGrafx–16* (*PC Engine* Japonijoje) iš NEC. Tiesa,

© C. ZAHN

pilnaverte ją ne visai galima vadinti, nes pagrindinis jos procesorius buvo 8 bitų, tačiau grafinis siekė 16. Kad ir kaip ten būtų, į istoriją ši konsolė įėjo daugiau dėl to, kad pirmoji būtent šiais metais pristatė CD–ROM įtaisą. Tiesa, milžiniška jo kaina (konsolė kainavo 190 JAV dolerių, o CD įtaisas net 400 USD) iš esmės neleido jai išpopuliarėti, tačiau, nepaisant to, keli puikūs žaidimai egzistavimo metu vis tik pasirodė. Vienas pirmųjų lenktynių žaidimų šiai konsolei — *Final Lap Twin*, išplėsta arkadinio žaidimo *Final Lap* versija. Čia galite važiuoti aštuoniais automobilių tipais, keisti

pavaras ir lenktyniauti aštuoniose Formulės 3000 *Grand Prix* lenktynėse bei 16 Formulės 1 GP lenktynių. Iš viso yra 20 lenktynių trasų. Visa tai buvo ir arkadoje, o išplėstoje dalyje yra *Quest* režimas, kuriame važiuojate su *Baby*, keturių ratų varomu automobiliu, lenktynėse ir turite naudoti vairavimo įgūdžius bei RPG žaidimų technikas prieš kitus šių lenktynių dalyvius. Prieš lenktynes, pavyzdžiui, reikės surinkti informaciją iš gyventojų ir susirasti naudingus galios padidintojus. Taip pat pasirodė smagus ir greitas lenktynių kovos žaidimas *Moto Roader*. Gan tipiškas lenktynių žaidimas buvo ir *Victory Run*, tačiau įdomioji jo savybė buvo ta, kad leido atskirai tobulinti norimas automobilio vietas ir taip atitaikyti žaidėjo važiavimo stiliui.

Nors ir išleidusi *Genesis*, *Sega* nepamiršo savo *Master System* konsolės ir jai išleido žiauriai puikų žaidimą, pradėjusį ne vienerius

metus ir ne vieną konsolę apkeliavusią seriją. *Road Rash* — motociklų kovų žaidimas, kuriame žaidėjams reikia ne tik važiuoti, bet ir daužyti, spardyti ir kitaip koneveikti savo priešininkus (*Road Rash PSone* platformai kartą apžvelgėme ir VA puslapiuose). Žaidėjai gali laimėti pinigų, trankydami priešininkus ir laimėdami lenktynes penkiose trasose. Kitas SMS sistemai pasirodęs žaidimas — radio mašinėlių lenktynės R.C. *Grand Prix*.

Nintendo visiškai nesuglumo dėl dviejų naujos kartos konsolių pasirodymo ir toliau sėkmingai tęsė *NES* žaidimų leidybą. Šiais metais *Nintendo Entertainment System* susilaukė tikros super žvaigždės — žaidimo *Knight Rider*. Tik nesakykite, kad neteko matyti seno puikaus serialo su Deividu Hazelhofu ir super automobiliu. Įdomu tai, kad vaizdas buvo rodomas iš vairuotojo perspektyvos, o pusę ekrano užėmė įvairiausi protingi automobilio prietaisai. Pasirodė ir žaidimas labai intriguojančiu pavadinimu *Cobra Triangle*. Na, jame nieko tokio ypatingo nebuvo, tiesiog lenktynės ir šaudynės valtelėm, labai primenančios R.C. *Pro Am* lenktynes. Buvo išleistas ir vienas iš retų *Nintendo* nelicencijuotų žaidimų — lenktynės *Super Sprint*. Nors ir be „kokybės štampo", šis žaidimas buvo gan neprastas perkėlimas iš kadaise populiarios arkados. Galiausiai *Nintendo* taip pat nusprendė, kad reikia šiek tiek ramybės, ir išleido praėjusiais metais arkadas „raminusį" plaukiojimo žaidimą *Toobin'*.

Devintojo dešimtmečio pabaiga buvo išties turtinga žaidimais daugelyje platformų. Apie tai, kas šiais metais pasirodė arkadoje ir kaip prasidėjo paskutinis praėjusio amžiaus dešimtmetis, papasakosime kitame numeryje.

ŽODYNAS RAIDĖS X Y IR Z

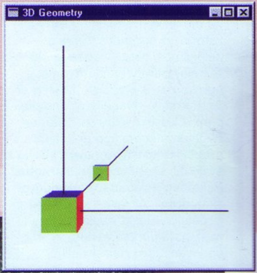
X-Eye
16 bitų sistema iš JVC kompanijos, kurioje buvo sukombinuota *Genesis*, *Sega CD* ir audio CD grotuvas. Sistema buvo gan populiari Japonijoje, tačiau kitur *X-Eye* buvo parduota labai nedaug, iš esmės dėl menkos žaidimų pasiūlos Sega CD sistemai bei aukštos *X-Eye* kainos — aparatas kainavo net 500 JAV dolerių.

Xbox
Pirmoji *Microsoft* video žaidimų konsolė, pasirodžiusi 2001-aisiais metais. Sistema turi *nVidia* 300MHz video „čipą" ir 733 MHz Intel centrinį procesorių. Kaip ir *PlayStation 2*, žaidimai platinami DVD diskuose, tačiau kartu *Xbox*'e integruotas ir kietasis diskas.

Yellow Book
CD standartas, pavadintas pagal jį aprašančios knygos viršelio spalvą. *Yellow Book* kompaktiniai diskai yra CD-ROM'ai.

Z-buffering
Apdorojant 3D grafiką labai svarbu, kad sistema nepieštų poligonų, kurių negali matyti žaidėjas (tų, kurių nėra ekrane, ar kuriuos užstoja artimesni poligonai), nes jų atkūrimas reikalauja daug laiko ir galios. Kad to būtų išvengta, kūrėjai turi pasirūpinti ir specialiai susižymėti, kaip poligonai piešiami ekrane ir kokia tvarka. Visa tai turi būti laikoma sąraše, atmintyje, nustatyta tvarka, pagal kurią poligonai „ateina" į ekraną pagal z ašį. *Z-buffering* ir yra techninė rutina, kuri rūpinasi visu šiuo poligonų saugojimu ir pateikimu reikiama tvarka į ekraną. Tai pagreitina poligonų piešimą ekrane ir leidžia palaikyti aukštesnį kadrų dažnį. Nors 32-bitų konsolės palaiko *z-buffering*, ši funkcija tapo standartu tik nuo 64-bitų kartos.

Z-line/Z-axis
3D aplinkoje *Z—line* ar *Z-axis* (z ašis) reiškia gylį. T.y. piešiamo pasaulio objektų nuotolį nuo ekrano.



ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS

RUGSĖJIS

10 .HACK PART 3: OUTBREAK	RPG
10 BURNOUT 3	LENKTYNĖS
10 DJ - DECKS & FX	MUZIKA
17 CRISIS ZONE	ŠAUDYMAS
17 MADDEN NFL 2005	SPORTAS
17 RESIDENT EVIL OUTBREAK	VEIKSMO
24 AIRBORNE TROOPS	VEIKSMO
24 FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE	RPG
24 STAR WARS: BATTLEFRONT	ŠAUDYKLĖ
24 TERMINATOR 3: THE REDEMPTION	VEIKSMO
24 TEST DRIVE: EVE OF DESTRUCTION	LENKTYNĖS
24 TIGER WOODS PGA TOUR 2005	SPORTAS

SPALIS

01 DEF JAM: FIGHT FOR NY	MUŠTYNĖS
01 LAMBORGHINI FX	LENKTYNĖS
01 ROCKY LEGENDS	SPORTAS
01 SPY FICTION	VEIKSMO
01 STAR OCEAN 3: TILL THE END OF TIME	RPG
01 THE DUKES OF HAZZARD: ROTGL	LENKTYNĖS
08 CLUB FOOTBALL 2005	VALDYMO
08 GRADIUS V	VEIKSMO
08 JACKIE CHAN ADVENTURES	VEIKSMO
08 NHL 2005	SPORTAS
08 THE RED STAR	VEIKSMO
08 TOCA RACE DRIVER 2	LENKTYNĖS
08 TONY HAWK'S UNDERGROUND 2	SPORTAS
08 X-MEN LEGENDS	RPG
15 ANIMANIACS	NUOTYKIŲ
15 CRASH TWINSANITY	VEIKSMO
15 EURO RALLY CHAMPION	LENKTYNĖS
15 FIFA FOOTBALL 2005	SPORTAS
15 MCFARLANE'S EVIL PROPHECY	VEIKSMO
15 PRO EVOLUTION SOCCER 4	SPORTAS
15 SEGA SUPERSTARS	GALVOSŪKIAI
15 SHARK TALE	NUOTYKIŲ
22 CRIMSON TEARS	VEIKSMO

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS LIETUVOJE

RUGSĖJIS

17 ADIBOO & THE ENERGY THIEVES
24 BURNOUT 3: TAKEDOWN
24 DEF JAM FIGHT FOR NY
24 DEMON STONE
24 YU YU HAKUSHO DARK TOURNAMENT
24 SILENT HILL 4: THE ROOM
24 STAR WARS BATTLEFRONT
24 TIGER PGA TOUR 2005
29 EYETOY: CHAT

SPALIS

01 NHL 2005
01 ROCKY LEGENDS
01 SHARK TALE
01 STAR OCEAN TILL END OF TIME
06 JACKIE CHAN ADVENTURES

TOPAI

VA TOP 15

1. Dragon Ball Z: Budokai 2
2. NFS: Underground
3. GTA: Vice City
4. Final Fantasy X - 2
5. SSX Tricky
6. Final Fantasy X
7. FIFA 2004
8. Metal Gear Solid
9. Silent Hill
10. Final Fantasy VIII
11. Medal of Honor Frontline
12. NBA Live 2004
13. Ratchet and Clank 2
14. Soul Calibur 2
15. Final Fantasy VII

Nepamiršk, kad tik tu gali įtakoti šį topą! Įrašyk žaidimų pavadinimus į kuponą ir siųsk mums.

GNT Playstation 2 Top 10

Populiariausi Lietuvoje žaidimai.

1 Serious Sam: Next Encounter
2 Hitman: Contracts
3 Medal of Honor: Rising Sun
4 Harry Potter Prisoner of Azkaban
5 Shrek 2
6 Spider-Man The Movie 2
7 Grand Theft Auto: Vice City
8 EyeToy: Play
9 SSX 3
10 Lord of the Rings: Return of the King

GNT PSone Top 5

Populiariausi Lietuvoje žaidimai.

1 Driver
2 Tony Hawk's Pro Skater 2
3 One Piece Mansion
4 Theme Park World Classic
5 Tiger Woods PGA Tour Golf

PS 2

1 Burnout 3: Takedown
2 Conflict: Vietnam
3 Shellshock: Nam '67
4 Second Sight
5 Spider-Man 2
6 DRIV3R
7 Athens 2004
8 America's 10 Most Wanted
9 Shrek 2
10 Headhunter: Redemption

PSone

1 Scooby-Doo and The Cyber Chase
2 Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories
3 Dance: UK
4 Spiderman
5 Spiderman 2 - Enter Electro
6 Crash Bandicoot
7 Tom and Jerry: House Trap
8 Monsters, Inc.
9 Dancing Stage Party Edition
10 The Italian Job

Xbox

1 Burnout 3: Takedown
2 Conflict: Vietnam
3 Shellshock: Nam '67
4 Second Sight
5 The Chronicles of Riddick: Butcher Bay
6 Spider-Man 2
7 Headhunter: Redemption
8 Sudeki
9 DRIV3R
10 Full Spectrum Warrior

GameCube

1 Second Sight
2 Pokemon Colosseum
3 Mario Golf: Toadstool Tour
4 Spider-Man 2
5 Harvest Moon: A Wonderful Life
6 Mario Kart: Double Dash!!
7 Sonic Heroes
8 Shrek 2
9 Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora
10 The Sims: Bustin' Out

GBA

1 Shrek 2
2 Sonic Advance 3
3 Yu-Gi-Oh! Reshef of Destruction
4 Pacman
5 Super Mario Bros
6 Spider-Man 2
7 Finding Nemo
8 Pokemon Ruby
9 Rayman 3
10 Pokemon Sapphire

N-Gage

1 Sonic N 48
2 Tony Hawk's Pro Skater
3 The Sims: Bustin' Out
4 Red Faction
5 Virtua Tennis